电子游戏

最新指南与攻略



内蒙古人民出版社




Tears

艾丽工作室

～萨鲁布鲁格的炼金术士2

机种：PS　类型：RPG　厂商：GUST

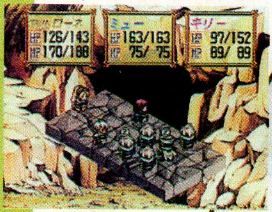
本作的时间是在上代的六年以后，主人公是名叫艾丽的新炼金术士，她与其前辈玛丽一样出生在萨鲁布鲁格邻近的村庄。

游戏基本承继前作的系统，但内容将更为充实，登场人物及迷你事件也极其众多。

担任本作人物设定的是山形伊佐卫门，曾为一代设计人物的樱濑琥姬相信给玩家留下了深刻的印象，此次无法再领略其优秀的画技不免令人有几分遗憾！



↑冒险者有半数以上是新面孔



↑冒险的洞窟藏有什么敌人呢？

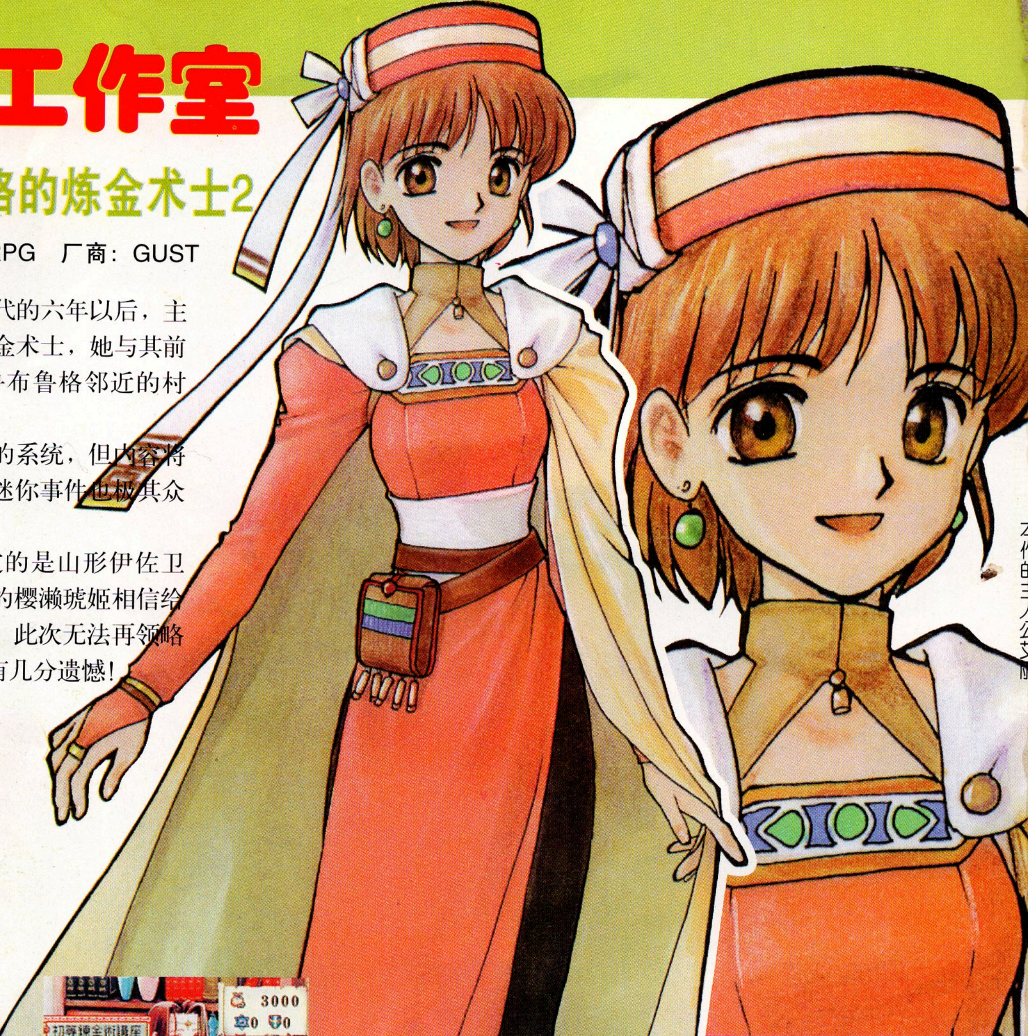


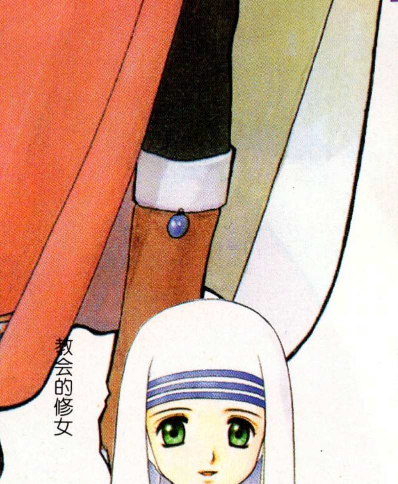
↑怎么样，要先学些什么呢？

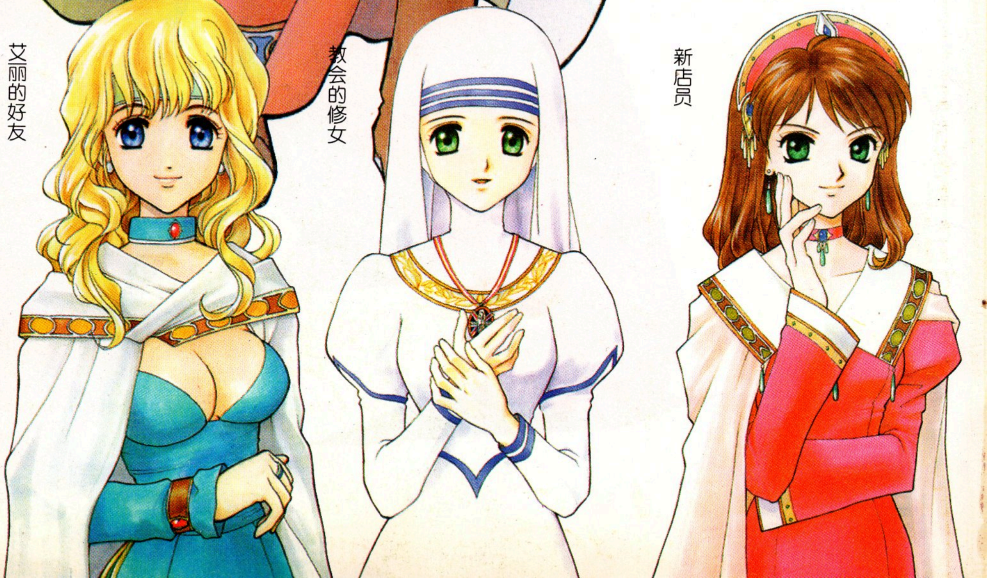


↑前作可雇佣的妖精不知在本作还会否登场。


↑本作对应便携式游戏机，这肯定会使广大玩家更为着迷。









↑在本作登场的玛丽的好友西娅。

艾丽的好友

教会的修女

新店员


堕落
天使
机种：ARC 类型：对战ACT 厂商：彩京

光明力量III

第2篇

～被狙击的神子

机种：SS　类型：S·RPG　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

《光明力量III》"第2篇"的镜头从共和国剑士转到帝国的王子，以全新的视角去观察那片硝烟弥漫的大陆，思考那已混乱不堪的世界，究竟有谁能在历史的洪流中傲然屹立？究竟有谁能只手擎天、扭转悲哀的命运呢？"被狙击的神子"将把广大玩家带入更为广阔的空间，无数的疑问和谜题也会一一找出头绪，这首英雄史诗迎来了高潮！





机种：PS　类型：AVG　厂商：ASMIK　媒体：CD-ROM


恐怖再临！
NINTENDO POWER
FAMICO第二部
侦探俱乐部
～背后站立的少女
机种：SFC 类型：AVG 厂商：任天堂
来自SFC的冲击！
FC上的名作此次完全复活！



饿狼传说

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

机种：PS　类型：对战ACT　厂商：SNK　媒体：CD-ROM

是“饿狼”系列又出新作了吗？不是，本游戏仅是《REAL BOUT饿狼传说SPECIAL》的PS移植版。此次的移植照例加入了新的因素，引人注目的是本作将会推出一位完全原创的主角——阿尔夫雷德！这是个原本喜爱乘坐飞行机器的豪快青年，他的出现为这款旧作加入了几缕清新的气息！



新加入的主角——阿尔夫雷德！



技如其人，如风一般爽快的必杀技此次将大展神威！

究极的超连续技





↑在本作中将出现被称为"FINAL IMPACT"的超连续技，成功使出时画面会改变，其攻击力十分惊人！

新要素的追加！

新必杀技



←这是特瑞新追加的一招必杀技，画面上显示了5HITS，莫非此招是有多段判定吗？

新的系统



←新系统是一种类似防御反击的技巧，它可在防住对手的攻击后突入到对手面前并给予其攻击。

新的片头动画！



大师手笔

GONZO小组





GONZO小组成立于1992年9月，集中当今日本多位实力雄厚、才华横溢的制作人，他们的作品遍及动画、游戏等各个方面。

成员（照片中左起）

村滨章司●制片/代表作：《奥内米斯之翼～王立宇宙军》、TV版《不思议之海的娜茜卡》、SS版《LUNAR》等

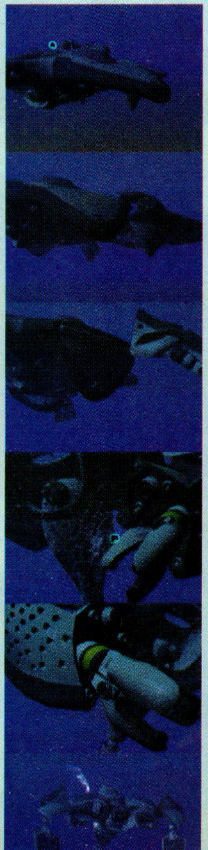
前田真宏●动画监督/代表作：《加美拉大怪兽空中决战》、SS版《LUNAR》等

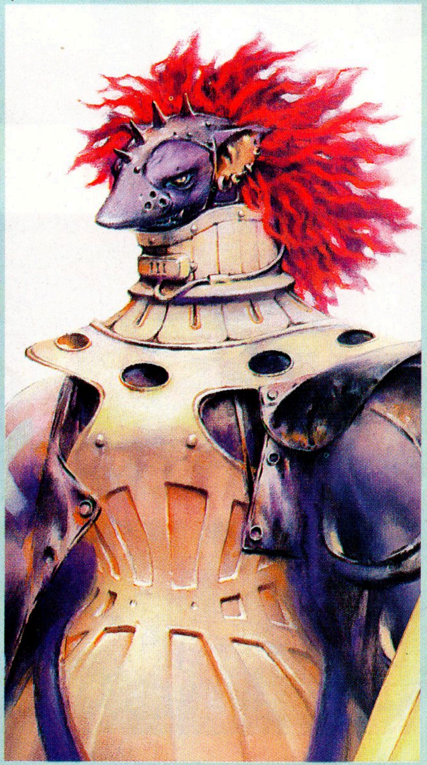
通口真嗣●特技监督/代表作：TV 版《新世纪福音战士》、《G.R.M/卡鲁姆战记》等

山口宏●编剧/代表作：TV版《新世纪福音战士》、《万能文化猫娘》等

饭田马之助●监督/代表作：《机动战士高达第08MS小队》、Macintosh版GAME《Alice Ridell》等








SOL DIVIDE
机种：PS、SS 类型：STG 厂商：彩京 媒体：CD-ROM

梦幻模拟战Ⅴ

机种：SS　类型：SLG　厂商：NCS　媒体：CD-ROM

“梦幻”系列的最后一作！

“圣剑”与“魔剑”、“光明”与“黑暗”的梦幻之战将会就此划上休止符，一个横跨十六位机和次世代的恢宏传说也将成为历史。

大幕在Ⅴ代奏出系列最強音的同时落下，那首“兰古利萨”的歌呀，也只好留待日后在梦中哼唱了……







主人公 西格马

本编的主人公，是基扎洛夫调制的实验体，实验体的意思就是人造兵，其本身能力还是个未知数。

克拉蕾特

是卡尔萨斯帝国的公主，为了寻找传说的魔导士捷西卡而访问了这块大陆，是个爱唠叨的家伙。

布琳达

是统领佣兵军国的实力派战士，与主角西格马之间有着微妙的关系。


奥迈加
基扎洛夫所制造的“素体”之一，其他一切经历不明。
渥拉迪
迷一样的人物，就是他指引布琳达与主角相会。
拉姆达
由基扎洛夫进行人体改造的少女，她由此获得了许多知识，但同时也失去了感情和记忆，看上去总给人以冷漠的印象。
ラムダ『ギザロフ様。
遅ればせながら、到着いたしました。
阿鲁布雷德
是连邦王国雷诺尔斯地方的领主罗克维尔家的次子，看上去是个性格软弱的人。
アルフレッド『あの、ここまで来れば家まで近いので、僕はここで失礼させてもらいます。
早く父上にこの薬を届けたいので。
林法尔斯
是袭击基扎洛夫魔导研究所的主谋，并是连邦王国罗体法尔的地方领主，目的是捕捉实验体。
梦幻终结时……

化解危机II

机种：ARC 类型：STG
厂商：NAMCO

在一代广受好评之后，NAMCO适时的采用"SYSTEM 23"基板制作了《化解危机II》。本作不仅在画面及音效上有大幅提高，而且还搭载了通信机能，这使得二名玩者能进行丰富多彩的战术配合，如挟击、阳动、援护等。



枪战游戏之极品



←此次的筐体继承了前作的优点，同时又加入了通信机能。



↑在两人同时进行游戏时可采用挟击的办法来对付敌人，1P与2P的视点不同，完全从各自的方向出发与同伴配合杀敌。

谜绘

机种：PS　类型：S · RPG　厂商：ATLUS　媒体：CD-ROM



由天野喜孝奇想天外的人物设定与冈田耕始鬼斧神工的游戏制作所创造出的究极S · RPG！

幻想的古代大陆

魔法与幻兽

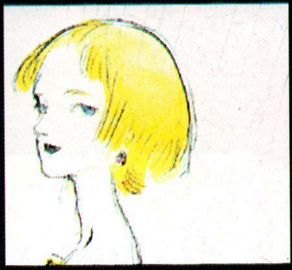
英雄骑士的传说……





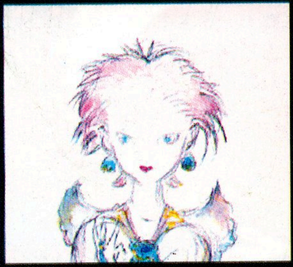




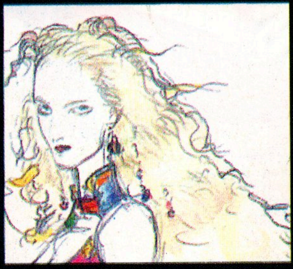














LUNAR 2 ETERNAL BLUE
～永恒之蓝

机种：SS
类型：RPG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM×2

虽是MEGA-CD版的移植作，但因采用了CD 2枚组的大容量而加入了大量高素质的动画，这样使得整部游戏变得更加魅力十足。

"LUNAR"系列一向在故事情节上十分引人入胜，虽比不上"FF"或"DQ"系列的恢宏壮大，但却胜在细腻委婉，如一首在耳边轻声哼唱的小曲般娓娓动听！



露比

被希罗的祖父捡回家养大，它自称是赤龙的孩子，与希罗十分要好！



露西娅

从青色之星来的美丽少女，言行奇特，关于她有着许多的谜团。



希罗

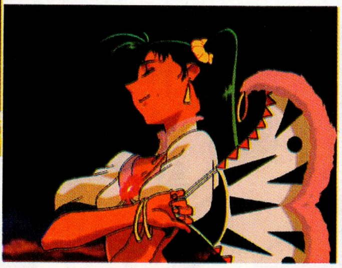
男主角，住在沙漠中的小村，平常喜爱探索遗迹，性格爽朗，爱交朋友。

LUNAR的逆袭！





动画素质颇高，相信会成为本作最大的卖点之一。

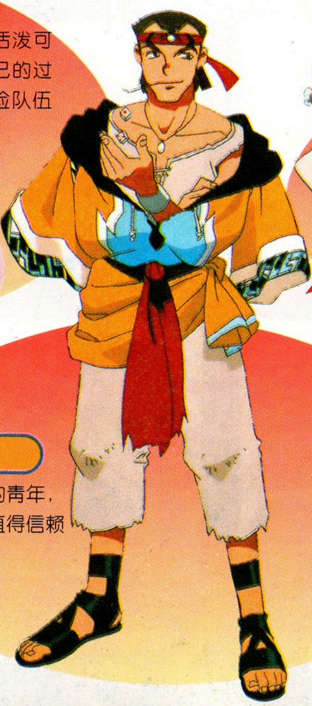


游戏中登场的人物充满了个性，这也为故事本身添色不少。



茜恩

颇具盛名的舞者，活泼可爱，后来她告别自己的过去加入到主角的冒险队伍中来。



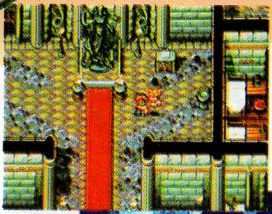
伦法

在兰巴村生活的青年，強悍勇猛，是值得信赖的同伴。



雷米娜

是历史悠久的魔法世家的当代掌门人，虽是美丽的女孩，但却对金钱异常执着。



←供奉着女神像的教会，外面则是繁华的街市。



→在迷宫中移动的画面，颜色十分鲜艳。

帝国歌剧团
花组公演盛况



主演：玛丽娅
真宫寺樱花



主演：玛丽娅
真宫寺樱花



主演：桐岛蕉
神崎堇



主演：李红兰
艾丽丝




机种：ARC 类型：对战ACT 厂商：SEGA
FV2
FIGHTING VIPERS 2
格斗之蛇 2
CAUTION

机器人大战F完结篇

机种：SS　类型：SLG　厂商：BANPRESTO　媒体：CD-ROM



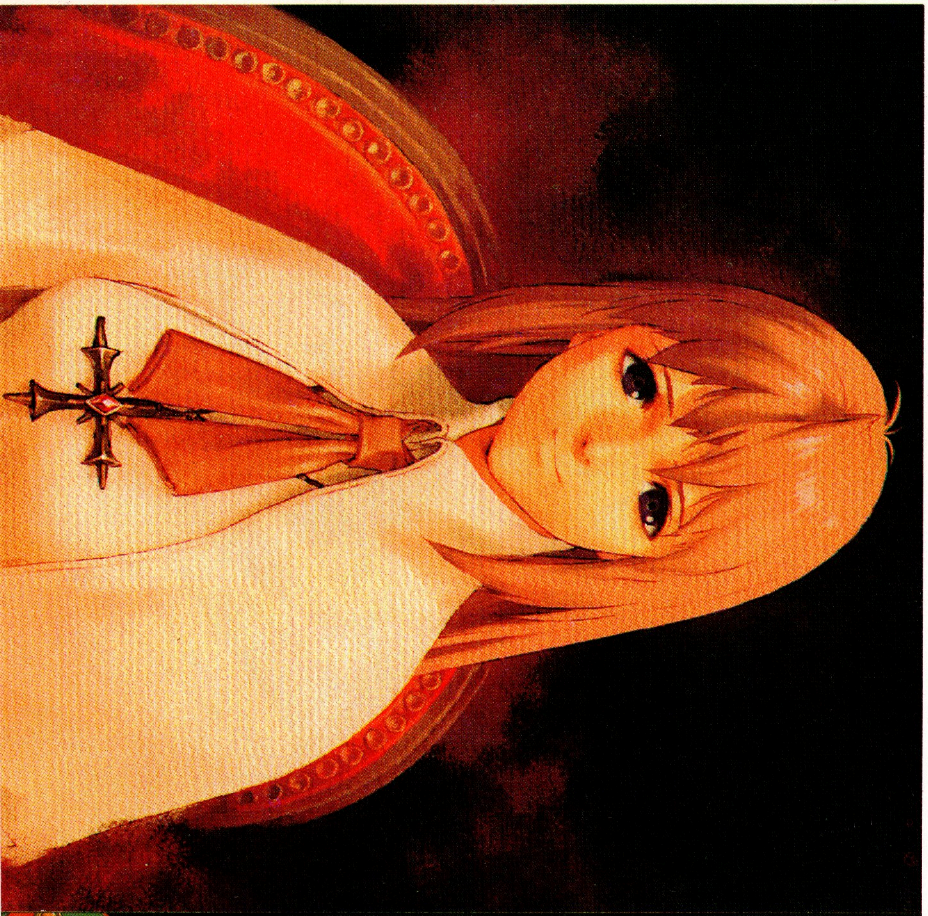




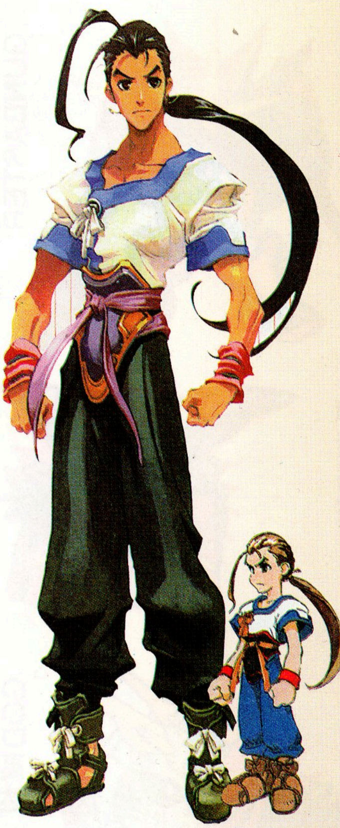
SS主机究极最强SLG！

异度装甲

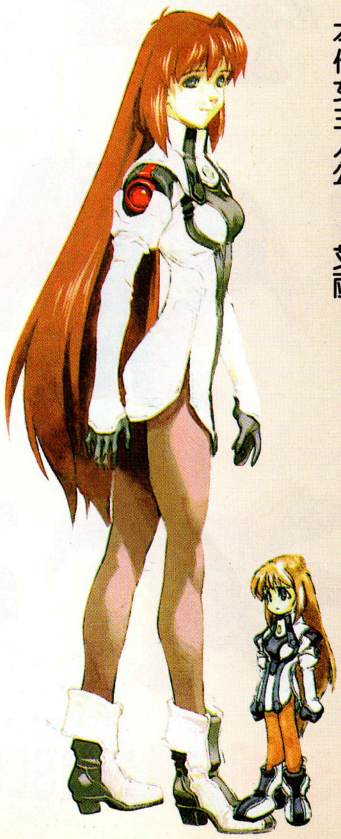
机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM×2







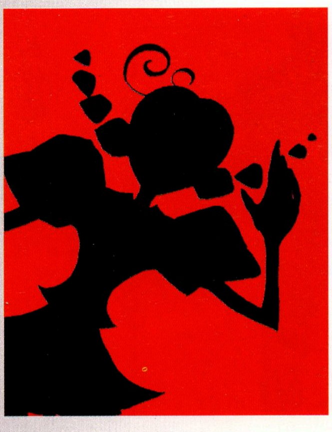
本作男主人公——飞！



本作女主人公——艾丽！

少女革命ウテナ

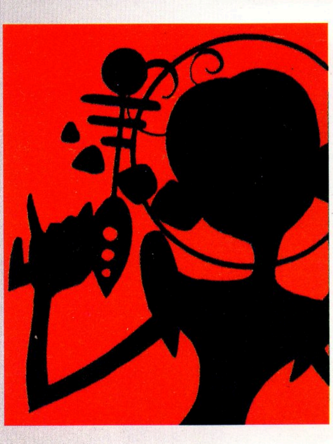
机种：SS 类型：AVG 厂商：SEGA 媒体：CD-ROM



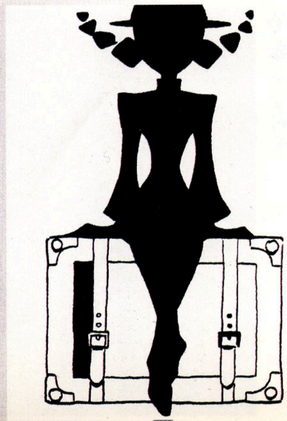
梦想……



欢笑……



爱情……



战斗……





铁拳3

机种：PS　类型：对战ACT　厂商：NAMCO　媒体：CD-ROM



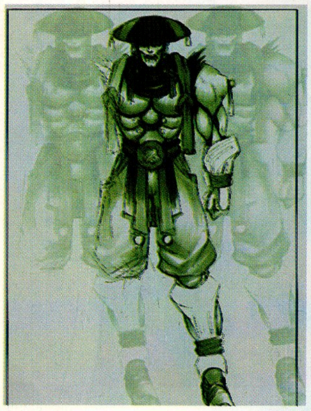




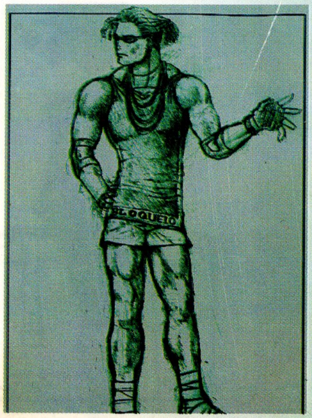
本作的主人公——风间仁



可爱的少女——凌晓雨



机器忍者——吉光



踢拳道高手——艾迪

电子游戏最新指南与攻略(3)

现代电子技术杂志社编

内蒙古人民出版社

责任编辑：安芳芳

电子游戏最新指南与攻略（3）
内蒙古人民出版社出版发行
（呼和浩特市新城西街 20 号）
印刷：山东烟台蓬莱新华印刷厂
开本：787×1092　1/16　印张：15.25　字数：300 千字
1998 年 5 月第一版　1998 年 5 月第 1 次印刷
印数：1－15000 册
ISBN7－204－04120－8/G·892
定价：22 元

序

“电子游戏最新指南与攻略”和“电子游戏技巧”将分流为两个系列，这次的《电子游戏最新指南与攻略(3)》保留了以前的风格，但容量增加到224页。我们不断增加本书的内容，然而价格却始终未变，这样做的目的只有一个，那就是真正做到全心全意为广大读者服务。环顾当今的电玩书刊市场，恐怕也只有我们有这样的实力与能力。本书的重点仍集中在“热斗出招”和“完全攻略”上。“热斗出招”中的《街头霸王EX 2》等介绍全面，资料详尽，实用性颇强。“完全攻略”则收录了SS超大作《樱花大战2》、《龙之力量2》以及《仙窟活龙大战》等攻略。

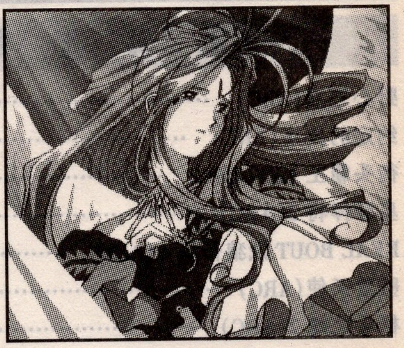
彩页中我们特别设计了四页CD封面，不知大家是否喜欢？



最新指南



热斗出招



完全攻略

本书用语中英文对照表

PS	索尼 PLAY STATION	RPG	角色扮演类
SS	世嘉 SEGA SATURN	SLG	模拟类
N64	任天堂64位主机	AVG	冒险类
SFC	超级任天堂	S·RPG	战略角色扮演类
GB	GAME BOY	A·RPG	动作角色扮演类
PC	个人电脑	TAB	桌棋类
ACT	动作类	RAC	赛车类
STG	射击类	SPG	运动类

目录

最新指南

游戏业界最新话题空前的充实

星之海洋 2(PS) …… 6
格斗之王·京(PS) …… 8
天使女皇(PS) …… 9
新世代机器人战记(PS) …… 10
赏金猎手 2(PS) …… 11
银河之星(PS) …… 12
私立公平学园(PS) …… 13
回声之夜(PS) …… 14
BLUE LEGEND OF WATER(PS) …… 15
主题医院(PS) …… 16
FIFA '98 世界杯(PS) …… 17
恐惧(PS) …… 18
OVER BLOOD Ⅱ(PS) …… 19
KNIGHT & BABY(PS) …… 20
武藏传(PS) …… 21
XI(PS) …… 22
危机城市(PS) …… 23
封神演义(PS) …… 24
仙剑奇侠传(SS) …… 25
电车 GO!(SS) …… 26
SHADOWS OF THE TUSK(SS) …… 27
CODE R(SS) …… 28
美少女梦工厂(SS) …… 29
口袋战士(SS) …… 30
探侦物语(SS) …… 31
格兰蒂亚博物馆(SS) …… 32
WACHEN RODER(SS) …… 33
银河少女警察(SS) …… 34
CAPCOM 合集(PS/SS) …… 35
黑色细胞(SS) …… 36
灵魂迷宫(SS) …… 37
$LINDA^3$ 完全版(SS) …… 38
世界足球 RPG(SS) …… 39
梦幻模拟战 V(SS) …… 40
SOLDIVIDE(SS/PS) …… 41
实况足球～法国'98 世界杯(N64) …… 42

热斗出招

野心之战(ARC) …… 44
约定的決斗(ARC) …… 54
街头霸王 EX2(ARC) …… 61
星际悍将 2(ARC) …… 65
REAL BOUT 饿狼传说 2(ARC) …… 69
堕落天使(ARC) …… 76
格斗之蛇 2(ARC) …… 80
罪恶克星(PS) …… 86
高达之格斗专家 2(PS) …… 88
铁拳 3(PS) …… 91

完全攻略

樱花大战 2(SS) …… 116
龙之力量 2(SS) …… 151
基伦的野望(SS) …… 158
仙窟活龙大战(SS) …… 174
新世纪福音战士～钢铁的女朋友(PS/SS) …… 188
寄生前夜(PS) …… 194
幽灵之首(PS) …… 210
浪客剑心(PS) …… 217



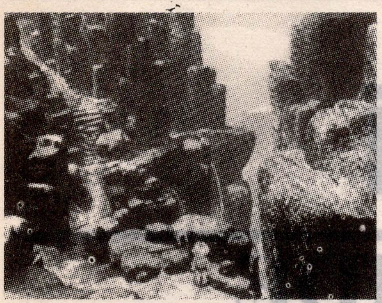
最新指南

NEWEST GUIDE

共计最新游戏介绍三十六篇，附有编者评价



本部分介绍文字及评价仅供读者参考！



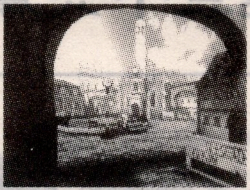
星之海洋 2

厂商:ENIX　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年夏

ENIX 在次世代上的第一款正统 RPG,本作品能否使 ENIX 重振雄风呢?

STAR OCEAN 名作续篇隆重登场

大家是否还记得在 1996 年 7 月。ENIX 为 SFC 上制作了最后一款原创 RPG 游戏——STAR OCEAN(星之海洋),当时 ENIX 以 48M 的大容量并且加入了一些新的图像处理技术制作了这款游戏,这也是 ENIX 在 SFC 上的最后两部作品之一(另外一部是 DQⅢ)。虽然这部作品是由当时 ENIX 的年轻制作者们制作的,而且大有抄袭 NAMCO 的《幻想传说》之嫌,所以受欢迎的程度明显不如《幻想传说》。由于游戏无法拷贝成磁盘因此有缘玩到的人真是少之又少,非常可惜。



◀充满幻想色彩的城市,不知在游戏中能否有如此细致的画面?

这次 ENIX 借 PS 的机能使得续集的画面达到了绝美的水平,而 NAMCO 的《幻想传说》的续集(宿命传说)的整体水平下降不少,而且画面改进也不大,所以此次 ENIX 在 PS 上制作的这个续篇就更加让人向往了。如果说当时的《星之海洋》是由年轻制作者们制作的,作品还是有些欠缺力度或不足之处的话,那么相信多年后的现在,已经成熟起来的那些年轻制作者们将为缺少创新的 RPG 市场带来一股春风!让我们期待 ENIX 于次世代上这第一部 RPG 能够一炮打响!!!

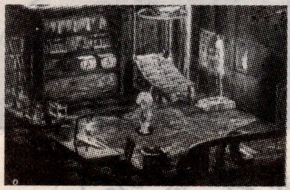


►类似于大圣堂的建筑,光线和建筑物的质感都处理得恰到好处!

STAR OCEAN 故事背景介绍

在传说的 20 年以后……

地球联邦军大佐罗尼吉斯(前作主要角色之一)因为多年来功绩不断,所以被提升为提督。此作的男主角为罗尼吉斯的儿子克罗特。19 岁的克罗特正处在青春叛逆期,经常与其父争论不休,虽然被父亲强迫进入联邦军士官学校学习,但仍然改不了活泼好动的一面。



►有着极强性格的本作男主人公。

收到新任务的罗尼吉斯带着克罗特一同前去调查新行星,就在行星调查中,克罗特不小心与行星的能量罩接触,而导致进入了未知的空间,来到了并没有被人类发现的 EXPER 行星。自此以克罗特为中心展开了崭新的冒险旅程。由于"2 代"与前作之间有内在联系因此没有玩到 1 代的玩家可以从该作中了解前作的故事概要。

评价

BLUE

ENIX 公司的大手笔,奇想天外的世界观设定赋予了本作梦幻般的魅力。因为以前没玩过 SFC 版的第一代,所以此次对 PS 版便充满了期待。

10

DRAGON

本作是 SFC 上名作的续篇,画面十分优秀,故事情节方面 ENIX 应该没问题,不过希望游戏的难度能达到前作的水平才好。

10

FOX

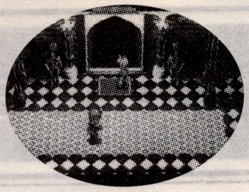
原本要给 10 分,但发现后来公布的画面大大不如以前,就这一点给我的印象十分不好,但毕竟这是 ENIX 的大作。

8

E·T

SFC 版的续集,游戏中加入了双主人公系统,可以令玩家以不同的角度来玩这个游戏。由于是新型的 RPG,因此会吸引大批玩家。

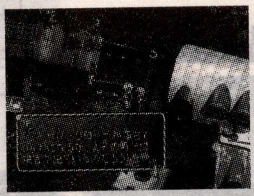
10



“2代”中就目前的资料来看是启用了双主人公系统，在物语中冒险的大方向是确定不变的，但是由于两位主角的登场，使得故事之间又有着微妙的差异与联系，玩者可以分别展开男女主角各自的旅程，最后相信会有某个时间某个空间合流，来完成整个故事的最终旅程，但又由于两位主角所遇到的事件与加入的同伴都有不同，因此到了游戏的末期这些同伴是否会继续留在队伍中呢？现在还没得到有关的资料，而且这一双主人公制的系统能否正式使用目前也没有确切的消息。

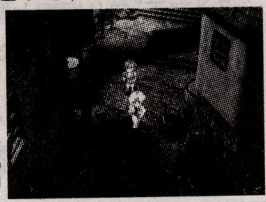
STAR OCEAN 制作优秀的画面及系统

在2代中，开发者运用了最尖端的CG处理技术，这使得我们在看静止的背景CG时有了强烈的立体感。用于32位机的机能限制在RPG游戏完全使用3D制图是不恰当的。



◀游戏平时画面制作得也很漂亮。

就像FF7一样，背景处理用平面CG描绘，人物上可2D可3D，这关键在于游戏容量，用2D容量小但要手绘各式的角色形态，而用3D容量大但角色绘制可交给电脑，它们之中各有优劣，但这种制作思想应当是目前32位机的主流。在“星海2”中人物用2D的SD造形这可以使玩家投入较多的情感（好像又回到了SFC的时代，好令人怀念），而静止的背景CG制作得十分出色，绝对是一款力作。

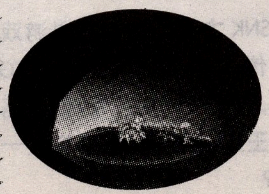


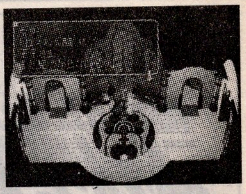
▶纵深感和光线的效果非常好。

在前作中登场的战斗系统依然被“2”保留下来，与“FFⅦ”不同的是角色完全放弃了3D形象的设计，使得在战斗中角色的表情更加丰富、柔和，也显得更贴近玩家。战斗中角色的动作为AI处理，这样使得动作不会显得过分的生硬。



在战斗中得到的经验值被分为基本类与技术类，基本类的分数被加入角色的能力经验值总和，导致角色的等级提升，而技术类则有助于必杀技与魔法的修得，这样会使觉悟新的必杀技与魔法会脱离开固定等级这个老套路，当然这一设定自然会利于我们在战斗中随时都处于不败之地。





在村镇中，队伍中的角色会进行互相的对话，这有助于下一次冒险前的准备。由于角色为2D因此会有各种各样的表情变化，角色的感情波动会对战斗中的AI数值发生影响。

STAR OCEAN 《星之海洋2》中的世界

银河联邦 THE GALAXY UNION

人类为了保护宇宙的秩序而组成的组织，本作男主人公克罗特的父亲罗尼吉斯就是属于银河联邦内部的提督，此组织现在的主要任务是利用大型宇宙舰或星际跳跃来对未知的行星进行深度的探索。

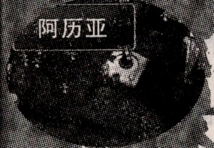
战舰 BATTLESHIP CAINUS

与前作罗尼吉斯的战舰同名的新型宇宙舰，在此回的故事中它不再是前一代的战舰，只不过是与其名字相同罢了。与前代战舰相比，此次登场的新型宇宙舰拥有比前代战舰强大许多的能力，在游戏的片头我们会看到它的雄姿。

未开垦的行星 PLANET EXPER

连银河联邦都没有发现的行星，拥有着一层神秘的面纱，从表面上看，此行星是属于自然调合，物产丰富的绿色行星，但是就在主人公来到的数月之前，行星上突然灾难不断，火山爆发和暴风雨等等接连发生。

EXPER 行星



主人公首先访问的村子，被森林包围的阿历亚拥有丰富的农业资源，同时此村还是本作女主人公的故乡。



在阿历亚东北的商业都市，此村除了果产品产量丰富外，其它经济来源主要是通过商品交易和矿产开发。



格斗之王·京

厂商:SNK　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年春

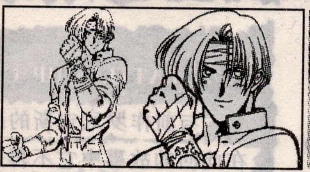
根据深受欢迎的著名对战游戏"格斗之王"所改编的全新感觉AVG!

草雉京不为人知的旅程


操纵火焰的高手

在"格斗之王'96"大会结束之后,草雉京开始周游世界,去寻找新的对手和同伴。在这次的旅行之中,他克服了种种困难,粉碎了一个个阴谋,使自己变得更加强悍了!

在一年的旅程中锻练自己!





游戏共分五篇展开



●序章篇

京在"格斗之王'96"大会获胜之后,并没有放松修练,反而更加严格地要求自己。

在旅行中,他遇到了千堂三兄弟,他们出现的目的究竟是什么呢?

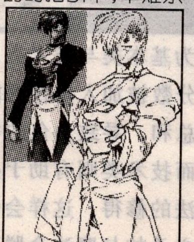
●日本篇

草雉京看到了父亲柴舟写给其堂兄草雉苍司的信,从中得知阿雪(草雉京的女友)和雅典娜正在为苍司的事而四处寻找自己。

苍司也是一名武术家,不过现在他已退出江湖,此次他想与京讨论一下有关家族宿命的问题。

●亚洲篇

为了对付草雉京,大蛇一族展开行动,他们阴谋绑架阿雪。在神乐千鹤的指引下,草雉京来到中国,并与"龙虎队"的罗伯特·加西亚相遇。



●美洲篇

草雉京来到美国,在这里见到了"饿狼队"的特瑞·伯加德和安迪·伯加德。他们到达南镇时发现这里正在蔓延一种怪病,在布鲁·玛丽的帮助下,众人找到了一家可疑的药品公司。种种迹象表明,不死的吉斯·霍华德又有可能复出。

●格斗之王'97篇

经过了漫长的旅行,草雉京变得比以往更加成熟和强大。他满怀信心的来到"格斗之王'97"大会的会场,面对着更加凶恶的对手,他将接受残酷的挑战。

评价

BLUE

这是SNK公司在PS上首次推出的原创作品,虽然是使用本公司著名对战游戏中的人物为主角以增加号召力,但毕竟在游戏类型上有所创新,值得一玩!

8

DRAGON

"格斗之王"这一系列一直是对战ACT形式,这回的异类"格斗之王"单从画面上看相当不错,看来可以一玩,不过不知能否吸引那些非"格斗之王"的FANS呢?

7

FOX

"格斗之王"历来是称霸"武林"的对战游戏,这回又推出以其为主题的AVG,其感觉十分新颖。但该公司制作这类游戏的水平一般。

6

E·T

SNK大人气对战格斗游戏的外传,是以京为主角的AVG游戏,其中登场的人物都与《格斗之王》有关,怎么样?享受一下吗?

7



天使女皇

厂商:光荣　机种:PS　类型:育成 SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 7 月

究竟谁能成为下一代的天使之女皇呢?一个梦幻般的故事由此展开……

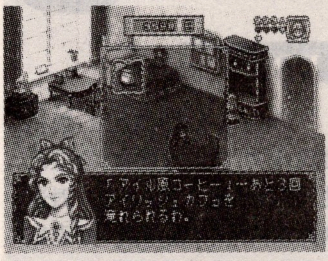
为成为下一代的女皇努力吧!



这一系列的作品已在各机种上出过很多,当初第一次与这两个为成为天使女皇而不懈努力的女孩相识还是在 SFC 版的游戏中。其带有明显少女漫画风格的美术设定,以及温馨浪漫的故事情节,都使这部作品成为育成 SLG 中难得的佳作。

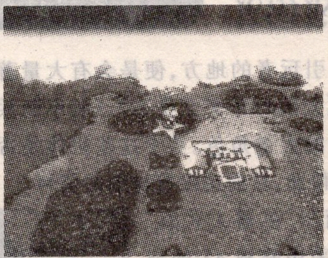
此次 PS 版的《天使女皇》继承了以往历代作品的优点,同时在细节的设计方面变得更加丰富。无论是对人物服装、表情的处理,还是对自然景观与建筑等的描绘都十分出色。最令玩家欣赏的九位"守护圣"更是各具特色,相信会使许多女性玩家留连忘返。

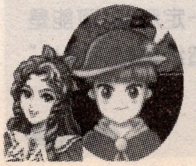
极易上手的系统



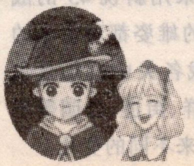
与以往的作品一样,主角为成为天使女皇,首先要在被称为"飞空都市"的地方接受考验。在这期间,她要与拥有不可思议之力量的九位"守护圣"搞好关系,争取获得他们的友情和支持。基本上,只要将自己所在大陆的中央岛先行建立起来,便能获得成为天使女皇的资格。

过去,大陆的地图都是平面的,此次本作借助 PS 优秀的机能将地图变得更加立体了,玩者可以斜上俯视地面的一切,大陆的建设状况一目了然。主角将不断依靠自己的努力以争取"守护圣"的帮助,不仅为自己的发展创造有利条件,还可给对手一定程度的打击。





《天使女皇》这种育成模拟游戏需要玩者有一定的耐心,或许更适合女性玩家以及性格内向的朋友。但是,当我们在不停的"打打杀杀"之后,尝试一下这种气氛轻松的游戏,也未尝不是一件好事。



评价

BLUE

属于女性玩家的游戏,我本人是不会去尝试的。本作值得赞许的是其健康唯美的风格,活泼美丽的女孩子永远是其最吸引人的地方。

7

DRAGON

一款育成类 GAME,因为太喜欢《心跳纪念品》了,所以对其它的育成类作品均不太感兴趣,不知这部作品的制作水平到底怎样?

6

FOX

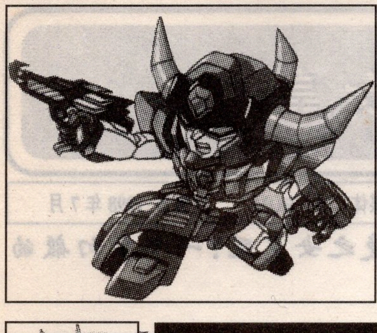
光荣公司推出的培养游戏,从前几作来看除人物造型秀美以外,系统和故事并不太理想,希望今作会有所改进。

6

E·T

光荣公司移植于个人电脑的育成类游戏,由于这个游戏比较早地出现在 PC 上,因此作为家用机版将会加入一些新要素的。光荣的游戏一向以制作细致著称,所以可以放心地去玩。

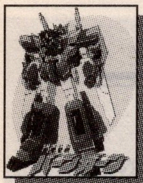
6



新世代机器人战记

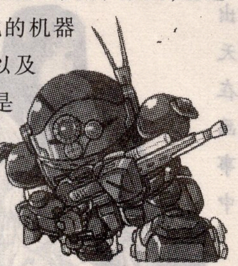
厂商:TAKARA　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年末

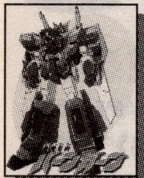
又一款以机器人为主角所制作的模拟游戏,其水准相当不俗!



BRAVE SAGA　新的机器人传说

很多玩者都熟悉 BANPRESTO 公司的"机器人大战"系列,通过这些游戏,人们逐渐喜爱上了那些千变万化的机器人。于是,高达、魔装机神、重战机阿鲁卡姆以及万能侠等名字便在街头巷尾流传开来,对于它们的故事更是为玩者所津津乐道。不知大家是否知道,在日本关于机器人的故事实在不胜枚举,此次 TAKARA 公司集合了另一批神通广大的机器战士,将在 PS 上演出一场更为精彩的勇者传说!





BRAVE SAGA　主人公与勇者的友情

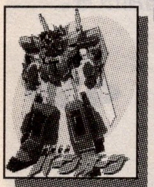
本作的主人公是名叫芹泽瞬兵的 11 岁少年,他与勇者バーン结下了深厚的友情,故事便围绕这一主线展开。勇者バーン拥有变形的能力,为了使它变得更强,主人公要对其进行不断的培养。



亲密度的设定

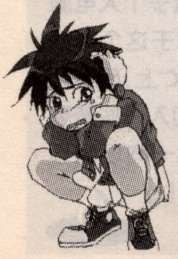
因为本游戏加入了育成的因素,所以在主人公芹泽瞬兵和勇者バーン之间存在着所谓的"亲密度"。亲密度数值的高低,会直接影响到勇者バーン能力的发挥,从而左右战斗的局面。

主人公＋勇者バーン＝无敌

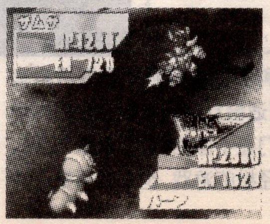


BRAVE SAGA　众多机体的登场

本游戏另一个吸引玩者的地方,便是会有大量著名机体作为仲间登场,其中包括《太阳の牙ダグラム》、《装甲骑兵ボトムズ》、《机甲界ガリアン》中的大量角色。至于这些机体是否能够长期在队中为芹泽瞬兵提供帮助,目前还没有详细的资料。



游戏在系统方面与"机器人大战"系列完全不同,它是采用斜视 45°的战斗画面,双方战斗时的雄姿都可清晰的表现出来。此外,游戏各关中的场景也描绘得十分细致,楼群、街道、公园等不同的区域会给战斗带来不同的变化。



评价

BLUE

提起机器人,就想起 BANPRESTO 的"超级机器人大战",同类型的游戏恐怕已难以再有什么突破。本作的角色都是中国玩家所不熟悉的,是否能受到欢迎实所难言!

8

DRAGON

刚刚玩完《机械人大战 F 完结篇》,现在又冒出一个《新世代机器人战记》,幸好里面没有过去的熟悉的面孔,都是些新登场的人物。

7

FOX

TAKARA 公司推出的模拟游戏,以机械人为题材,但在玩过"超级机器人大战"后,对这款游戏并不太感兴趣,特别是对该公司的实力并不信任。

6

E·T

不同于"超级机器人大战"系列的机器人游戏,其中出现的机械角色可能大家不十分熟悉,玩起来有一定困难,可能是厂商为对抗"超级机器人大战"才制作的吧!

7

DOUBLE EDGE BOUNTY SWORD [ダブルエッジ]
バウンティソード・ダブルエッジ

赏金猎手 2

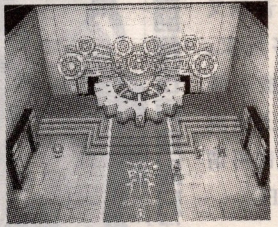
厂商:先锋 机种:PS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:1998 年夏

只要将战斗系统加以改良,绝对可以成为优秀的 RPG 作品。

全新的游戏系统

不知大家是否还记得这个游戏,当时故事设定为三部,而这次的《赏金猎手 DOUBLE EDGE》便是这三部曲中的第二部。

不过如果第一次接触此类游戏那么在掌握上确实有些困难。此游戏的战斗便是在 PC 中大为推崇即时系统,由于真实时间制的采用使得 SLG 游戏在战略思想上有了质的变化。在这里厂家为玩者设计了两个主角,玩家如选择了其中一位那么另外一位便会成为你的对手,也就是说在进行游戏的同时,那位对手的冒险也会有游戏的里侧进行着,而与这位对手的相遇也几乎是随机出现的,由于不知会发生何事,因此还是要提早做好必要的准备。



游戏画面质量提高很多

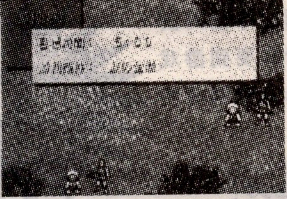
本作故事背景

10 年前,谜之岛在艾乌罗比亚公海上出现,该岛被一种用当时的任何科技手法都不能解明的钢铁所包围,所以被称为"钢铁之岛"。岛上也有着火山、冰河等严酷的地形,并且还有防御入侵者的战斗机器人,由于艾乌罗比亚各国都想最先探明岛的奥秘便不断地向"钢铁之岛"派出侦查小队,使得该岛呈紧张的军事状态。一日,在岛上发现了超越人们理解能力的 12 枚传说指轮,这些指轮都被赋予了"神之力"。围绕着 12 枚指轮,罗姆鲁斯的少尉肯与美丽的莎拉开始了这次探索行动,另外,各国也为了能抢先得到指轮而投入了精锐的部队,一场指轮争夺战由此展开了它的序幕。



游戏中广大的世界

丰富多彩的战斗



由于真实时间制的采用,在战斗中各任务的完成会有不同的时间限制,于"敌全灭"的胜利条件下,在规定时间清除版面才算是胜利,而剩余的时间会加入到你最后得分内,并换算成金钱或经验值,因此我们在战斗中效率的把握是很重要的事情,如超过了规定时间,那么任务便算失败了。

在战斗中会有一种作战机器人出现,这种机器会以不同的身份出现在各国的军队中,而它也是左右战斗胜败的一枚重要棋子,如能很好地利用便可轻松地取得战斗的主动权。这种作战机器人我们先简称它为:机兵,机兵的行动也由玩者来指挥,机兵的最大登场数量为 4 人,这样你便会操纵包括机兵在内的 12 名成员进行战斗。机兵的行动完全由玩者进行指示,而机器的装备也必须在街市的机兵屋中来购买强化零件,同时在作战中还要不断地积累经验值,这样才能使机兵的能力提升。

评价

BLUE

无论是以前的 SFC 版,还是后来 PS 版的一代,我都曾玩过,每次都深信自己可以忍耐到最后,可惜每次都颓然放弃。二代或许能有所进步,但我已失去了对该系列的兴趣!

6

DRAGON

并不十分欣赏过去的作战系统,但是前作的故事情节还是很精彩的。这次的第二作应把战斗系统改良一下,不然我是不会再玩了。

7

FOX

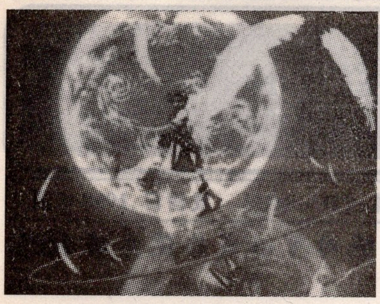
这个作品历代的制作都不太出色,上手后感觉还算可以,但并没有太大的保留价值。

6

E·T

以即时战斗方式为主的 S·RPG 游戏,故事与前作基本上没有什么关系,在系统上则基本继承了前作,并且还有新登场的机械角色。

6



银河之星

厂商:角川书店　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年5月下旬

由MD－CD移植过来的RPG大作,希望此次PS版能够有所创新!

SILVER STAR STORY

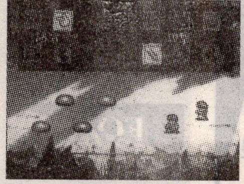
正统派RPG的代表——《LUNAR－STAR STORY》自从1992年在世嘉CD上登场至今,一直受到广大RPG爱好者的好评,正是因此,于SS上移植了此作,其优美的故事和制作精良的音乐又吸引许多玩家。在SS移植一年以后,PS上也决定移植这部可谓精典的RPG。



不知此回PS上的动画能否有SS(MPEG版)的那么清晰呢?

完全移植——PS玩家的最低要求

此次的移植,基本上是SS版的完全移植,至于是不是存在不同点,就目前的资料来看,仿佛是没有,不过一旦日本业界宣布新的情报,我们会及时告诉大家。原来的《LUNAR》其优质的动画就一直是本作能吸引许多人的原因之一,这次于PS版上的移植,相信PS主机的强力机能,自然能够将《LUNAR》的动画素质再提升一层。不过在SS版中存在着战斗画面简单、但读盘缓慢的缺点,就目前所公布的资料来看,于PS版上战斗画面将不会有太大的改变,而战斗前的读盘时间现在没有详细的资料公布,看来要到游戏发售时才能了解,不过相信应该比SS版能够有所提高!



战斗画面希望不要象世嘉CD和SS那样简单。



银色之星的传说再度展开!

未知的未来要靠自己去努力

SS标牌作品向PS的移植,是否象征着SS将走向……

故事情节——本作的最大魅力!

对于《LUNAR》来说,并没有像其它RPG那样拥有多分支的剧情;复杂、庞大并机关重重的迷宫;强力而且AI极高的敌人和认人摸不清的繁索的故事,她所以吸引众多拥护者,是因为优秀的剧本,虽然这部作品属于正统RPG,并且也没有什么创新,但是游戏的故事情节独具魅力,相信玩过本作的朋友们,都会被其故事所吸引!



评价

BLUE

玩过SS版的玩家对这部作品褒贬不一。游戏情节十分出色,虽不及FF系列之恢弘壮大,但细腻处却有过之而无不及。缺点是战斗画面平平,系统上也没什么特色可言。

7

DRAGON

名作永远是名作,就算画面再差也会吸引人。PS的动画再现功能我还是比较欣赏的,到时又可以一睹露娜在明月之下放声歌唱的一幕了。

8

FOX

当初我曾负责此篇的SS版攻略,对其印象还算不错,但现在推出总有一点过时的感觉。

6

E・T

移植于MD－CD和SS的RPG游戏,在MD－CD时此游戏可说是十分精细,但在次世代的今天,此游戏多少有些落伍,再加上是移植作品,不会有太好成绩。

6



私立公平学园

厂商:CAPCOM 机种:PS 类型:ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1998 年 7 月

优秀的公司、优秀的制作人员、优秀的机种,使得本作必将大获成功。

私立公平学园'98年盛夏季节开校!!

能够达到完全移植吗?

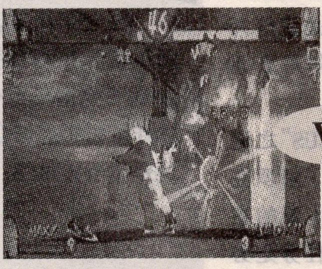
在 ARC 上得到一致好评的 CAPCOM 制作的 3D 对战游戏《私立公平学园》,此次决定在 PS 上移植。从 PS 移植的几款 3D 对战 GAME 来看,凭借 PS 优秀的 3D 机能,处理这类游戏的水平应该不会比 ARC 上逊色。以下是最新得到的 PS 版画面,我们把其与 ARC 版进行一些比较,相信朋友们应该能看到此次的移植度到底有多高?



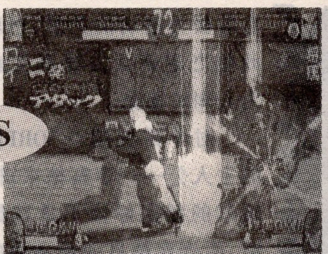
画面比较验证

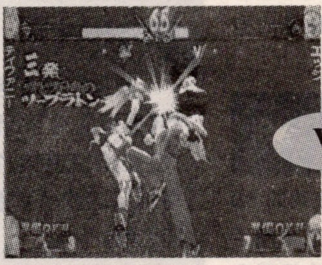
ARC(街机)版 VS. PS 版

ARC(街机)版	PS 版



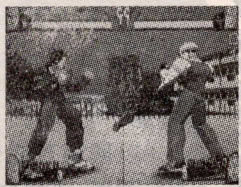
VS



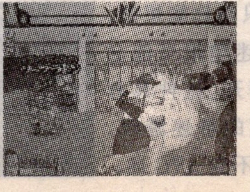


VS





与大家熟悉的众多格斗游戏不同,《私立公平学园》在系统上有了全面的创新,尤其是选择角色时,系统所强制给游戏者的选人方面限制,的确很有新意,而且"爱与友情的双人技"这一设定也令人叫绝。另外,游戏对其它对战 GAME 均不十分重视的故事情节方面,也增强了许多,当选择角色进行对战时,每场战斗开始前均会有相关联的故事情节登场,这样每当完成全部故事情节后,也就是此角色的穿版。



评价

BLUE

自从玩过 CAPCOM 的《星际悍将》以及《街头霸王 EX》后,便对其制作 3D 对战游戏的水平深信不疑。本作人物各具特色,系统也有别出新裁之处,绝对不容错过!

9

DRAGON

3D 对战是目前的时尚,其中有好有坏,本作是相当优秀的作品之一,这次的移植度从目前公布的资料上看真是很不错,到时又可以一试身手了。

8

FOX

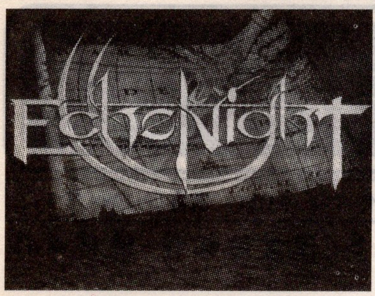
本作是 CAPCOM 公司继《街头霸王 EX》后,又一次推出的 3D 格斗游戏,崭新的游戏系统,使其更加吸引人。

8

E·T

CAPCOM 近期的大人气 3D 对战格斗游戏,其系统十分新颖(参看"指南 2"),各角色的必杀技十分华丽,更由于隐藏角色樱花(SFC2 的角色)的登场,使这款游戏受欢迎的程度大增。

9

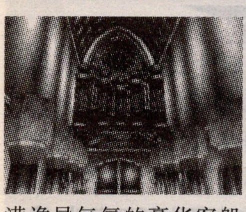


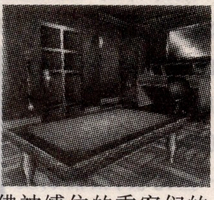
回声之夜

厂商:FROM 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD－ROM 发售日:1998年7月

于时限内去解救那些痛苦的乘客们的灵魂吧!

豪华客船为舞台





GAME的舞台,是在24年前突然于行驶途中失去联系而消息不明的豪华客船“ORPHEUS”号。据传说,当时于船上的乘客的灵魂好像依然存在。故事仿佛就开始在这充满诡异气氛的豪华客船上,而玩家的主要任务则是替那些仿佛被缚住的乘客们的灵魂,解开他们长时间的封印,关于游戏的具体操作,目前还没有得到更为详细的资料,但是从图片上看,将是以主人公主视点进行此游戏的,不熟悉3D主视点操纵的玩家,到时可要小心迷路呀!

而此船所发生的这些极为奇怪的事件,则与此船的主人——大富翁罗克威尔有着极为密切的关系,也就是说解开此船之谜就会发现罗克威尔许多不为人知的秘密。



充满诡异气氛的巨型豪华客船

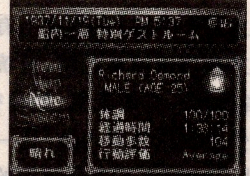
对于需要解开“ORPHEUS”之谜的主人公——李察德来讲,了解罗克威尔的秘密好像不是其最主要的事情,而李察德目前最主要的任务是必须返回到现实生活中(难道他是时空转移过来的吗?)。

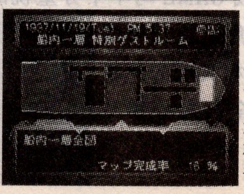
极具迫力的临场感

活用3D技术的并完全再现豪华客船,各部分并以主角视点进行游戏的3D AVG。在这 部作品中,为了让玩家能够体验到AVG的真正乐趣,于系统上采用了真实时间制,真实时间制的加入,导致了游戏更加具有迫力,并且于无形中给玩家增加了紧张感,而且主人公移动步数和完成率的导入,使得作品可玩性又有所增加。

在这部《回声之夜》中,最为吸引玩家的应该为解迷的新设定,在以往的AVG中,迷题的解开基本就只有一种方法,但在这部作品中,解迷方式变为多种多样,只要你能想到,并且去做,迷题很可能会被轻易的解开。这种具有极高自由度的解迷游戏,一定会吸引不少AVG迷。







采用真实时间制及完成率,这样让玩家随时都有紧张的感觉。

评价

BLUE

PS主机上的AVG层出不穷,一桩桩离奇的案件,一次次惊悚的探索已让玩者失去了新鲜感,本作要求玩者在时限内完成任务,虽有一定紧张感,但仍不具有成为大作的实力。

7

DRAGON

因为采用了真实时间制,所以玩起来可能会扣人心弦,游戏气氛渲染得也很好。虽然本作取材有点像《坦泰尼克》但还是值得尝试的。

7

FOX

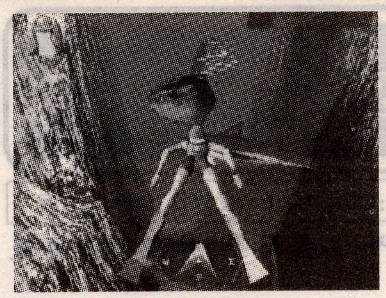
前些日子在各大影院公演的《泰坦尼克号》不知你看没看(反正我是没看)?如果没看便可玩玩这款游戏感受一下沉船的恐怖。

6

E·T

以解谜方式进行的恐怖AVG游戏,主角为解开离奇现象之谜而跨越时空。在不同的时空内,主角(你)的使命是怎样的呢?游戏中自有答案。

6



BLUE LEGEND OF WATER

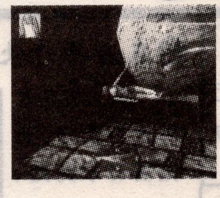
厂商:HUDSON 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年夏

在今年炎热的夏天里,让我们和本作的主人公们一起去冰冷的海底世界探索吧!

与海豚一起去领略海底奇异的世界

b.l.u.e. Legend of water

在充满秘密的海底进行探索

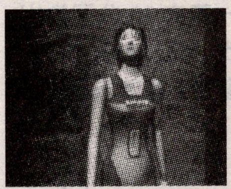


本作的主人公是位充满好奇心且性格开朗17岁女孩——玛雅,利用暑期到父亲所属的联合国"新国际联合海洋调查基地"来游玩。此时,基地正在调查新发现的海底遗迹,而此遗迹的一部分被怀疑为传说中沉入大海的"姆大陆"的神殿。于是玛雅与基地的饲养的海豚露卡一同对遗迹进行探索,故事自然就由此开始了……

与其说是帮助父亲的基地对遗迹进行更为深入的调查,不如说是玛雅要来解开经常出现在自己梦中的谜。

在深海中探险的基本要素

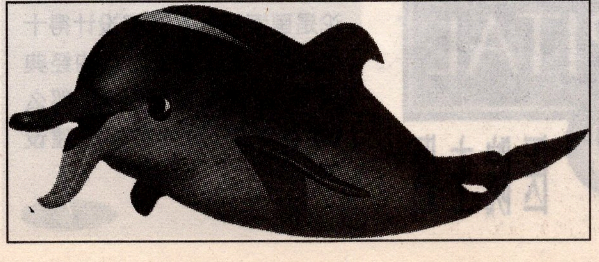
在这款带有极强ACT要素的AVG中,游戏的重要舞台基本上是在埋藏着无数秘密的海洋中,玛雅将要同露卡一同去解开这些迷团。整个遗迹的探索分为五章,而各章的解谜过程及结果都会直接影响到END,所以我们一定要掌握住于海中探险的基本要素。



首先需要重要掌握的是海豚露卡的行动设定,这条一直跟随玛雅完成整个冒险的海豚在游戏中起着举足轻重的作用。它的设定分为:向周围进行探索的"探索";与玛雅共同行动的"协力";帮助玛雅的"诱导"和在指定场所等待的"待机"四种,合理运用这些设定,了解从声音上判定露卡的感情,这样在游戏中就可事倍功半。



其次就要对玛雅的动作与解迷方式进行了解,本作虽然不能使用武器与敌人战斗,但是敌人与机关还是很多的,所以把握好玛雅的动作也是过关的关键。



解开古代遗迹之迷团的时候到了

评价

BLUE

关于大海总有说不完的话题,而神秘的海底世界更是招揽玩家的有利因素。再加上主角是美丽的女孩以及富于浪漫色彩的海豚,本作发售时应该会有不俗的成绩。

8

DRAGON

人和动物担任主角的游戏虽然有过不少,但是在AVG中却很少见。这款作品没有《生化危机》那样的恐怖气氛,应该算是一款明快的AVG吧!

8

FOX

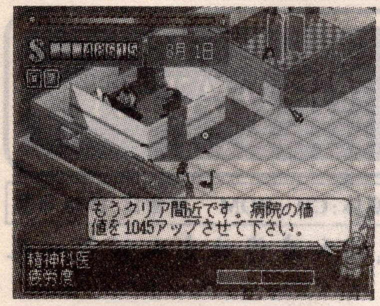
一款3D AVG游戏,故事发生在人与海豚之间,并且要到海中遗迹去发现种种秘密,只可惜画面略显粗糙。

6

E·T

一款新型的AVG游戏,以海洋为冒险舞台,以海豚为同伴在广阔的海底进行冒险。虽然是AVG,但却带有轻松的气氛。

7



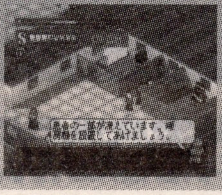
主题医院

厂商:EA 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年6月

优秀的PC版游戏现在于PS上登场了,让我们去建造一个超级医院吧!

移植自PC的优秀经营模拟类游戏

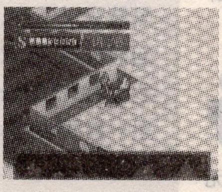
主题医院曾经在PC版上风光一时,当时的"主题系列"的经营模拟类游戏受到了广大SLG迷们的好评,此回移植到PS上,作品基本上再现了原作在PC上的风彩,在各别地方也有所改良,使得整部作品比起PC上更加有吸引力。



医院的最基本配置

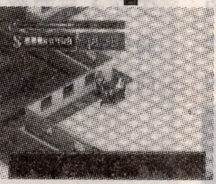
开办一个医院,朋友们好像无从下手,现在向大家介绍一下作为医院需要的最基本配置。

❶患者接待处



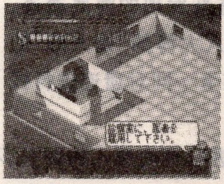
医院的必需配置,病人来到后首先要在这里向护士查询,而护士则要安排病人到应去的诊室看病,所以此处护士的性格也必需是勤劳、慎重的。

❷病因检查室



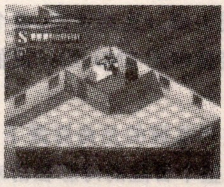
接待处粗分类后,病人将到此仔细的病因检查,此处的医生将检查出病人的真正病因,并安排合适的主治医生进行治疗或安排住院及手术。

❸患者治疗处



病人将在此处进行治疗,此处需有取药处、病房、急诊室和重病室以及手术室等等,各诊室的位置最好能够安排的十分得体,这样才能得到所有病人的好评。

❹医院内部设备



在医院中也必须安排许多有用的设备。比如等待看病的病人使用的椅子、饮水机、空调和医生们在空闲时间用来休息的休息室,和医院内部职工进行娱乐的娱乐室,以及用来安排他们的宿舍。

theme HOSPITAL

主题医院 テーマホスピタル 医院主题

评价

BLUE

对这一类型的游戏一向不太喜欢,或许是因为它们大多都太接近现实了吧。如果换成"主题天堂"或"主题地狱"倒可以尝试一下!

6

DRAGON

在PC上就十分钟意于此作,这次又加入了新的要素,看来PS版是必玩了,不过希望能在音乐上有所提高,要不然在单调的音乐下玩这种游戏岂非很是无趣?

7

FOX

又是一款由EA公司推出的模拟游戏,类似《主题公司》,只不过玩家由经营游乐场改为了医院。

7

E·T

"主题~"系列的名作,无论是画面还是系统都设计得十分细腻,是经营类游戏的经典作品。如你有经营头脑,那么《主题医院》就要靠你来建设了!

7



FIFA '98世界杯

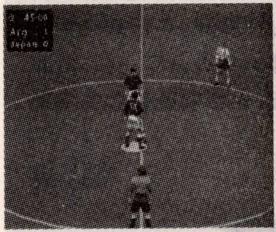
厂商:EA 机种:PS 类型:SPT 媒体:CD-ROM 发售日:1998年6月

世界杯是今年球迷最关注的话题,《FIFA'98世界杯》则是今年游戏迷的最爱。

携'98世界杯之热而来 全部实名选手火热登场

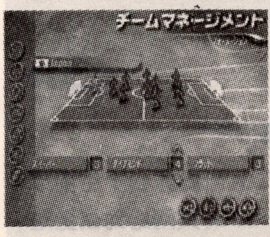
为了配合6月开始的'98世界杯大会,FIFA(国际足联)与JFA(日本足球办会)认可的足球——FIFA98登场了。由于在这之前PC的玩家们已经享受到了这个游戏的精彩,并且PC还支持网络对战,对于不熟悉键盘的玩家还可以利用手柄来玩这个游戏,不过无论PC版的画面多么精彩,PC手柄多么昂贵,它都不可能取代家用游戏机那无以伦比的操作感,而这一点也是PC游戏在不断改进的地方之一。该游戏最大的乐趣便是可以进行预选赛,在预选赛中当获胜的一方取得了进级的名次后便可进入下一轮的比赛,当你取得了进军法国的通行证后,便可与各国的球队进行最后的较量,玩者要在这次大会中通过严酷的淘汰赛再看看最后谁能夺得世界杯。





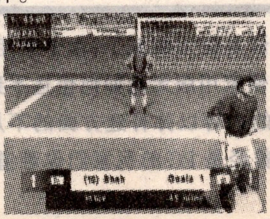
在出现的全部选手中有世界级的球星:巴西的罗那尔多、罗马里奥。还有亚洲赛区韩国、伊朗、日本等国的著名选手,全部选手超过了4500名,这可能是足球游戏史上出现人数最多的一款了,这么多的人物全部以真实姓名出现,看来E.A的实力与制作精神确实令人佩服,这一点可能连制作"实况"系列而闻名的KONAMI都要甘拜下风。这么多的球员如想全部认识是不可能,但有一些我们熟悉的球星则是可以轻易地发现。

善于掌握的系统设定 感情丰富的队员们



在游戏中你可以自由地对球队的各种指数进行设定,并且挑选出自己喜欢的球队,在作战时你要利用自己能够熟练掌握的队形。另外在进行任意球(FK)、角球(CK),与点球(PK)时能力高的球员再加上你熟练的动作肯定是得分的重要手段。如最后还有点球大战,那么在人员调配上也要有好的选择。

此回可以说十分注重球员的感情描绘,在进球后队员们大喜,与失球后队员的大悲都刻画得十分生动。另外,当你将球踢入自家球门时队员的沮丧心情也被生动地描绘出来,这使得我们玩时会加大对游戏的亲切感。



评价

BLUE

没什么可评论的,足球游戏只有经过亲身体验才能得出结论,总之本作是所有喜爱足球类游戏的玩家必会去尝试的(可惜本人是足球盲)。

8

DRAGON

游戏唯一的卖点就是所有队员完全实名,为了这个就买部游戏……希望能在手感上有所提升,否则怎么能与KONAMI的"实况足球"相比。

8

FOX

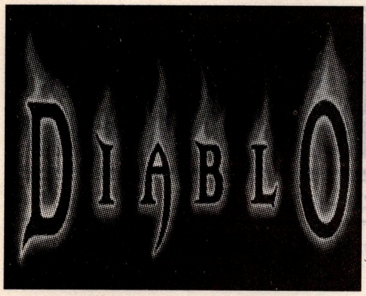
由于游戏中是全实名登场,所以就算是当资料盘也要保存一张,并且游戏的操作感及音效也十分出色。

8

E·T

E·A著名足球系统的'98版本,游戏中人物都以实名登场,并且包括了几乎世界上所有的足球队,怎么样?使用中国队夺取世界杯吧!

8



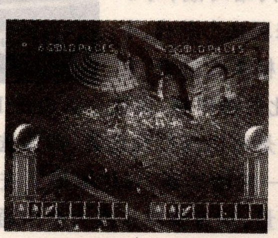
恐 惧

厂商:BLIZZARD 机种:PS 类型:A·RPG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年夏

缺少了联线对战模式,让我们孤身去闯一闯恶魔的大本营吧!

由美国的BLIZZARD公司制作的个人电脑WIN95版A·RPG《DIABLO》。在全世界抛起了一股"恐惧"狂潮,并且创出有史以来PC GAME销售记录。游戏以简单地操作、通信对战使当时的许多玩家为了它而日夜不眠,游戏中不断变化地形的迷宫与丰富的宝物亦是该游戏的买点之一,并且在之后还发售了该游戏的附加任务版《地狱火》,相信PC玩家们早就将此游戏的各种难度爆机了,而TV GAME的玩家们也在期盼着有朝一日在PS或SS上看到这个游戏。

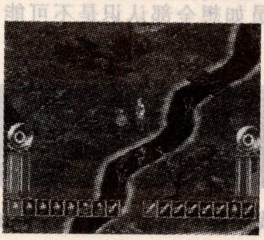
恐惧 PS版的重新设定



作为PC的移植版一些重要的设定被保留下来,另外还在PS版追加了双人模式,这样你在那个恐怖的迷宫中再也不会孤军奋战了,这样在职业选择上也可以互相补充弱点。因此PS版的《DIABLO》可以说是PC的加强版,但是否支持网络,现在还不知道,反正这对国内的玩家不很重要。

WIN95版的画面分为上下2部分,上部分的3分之2为情报画面,下部分的3分之1为角色状态画面,以及宝物情报表示画面。但PS版由于加入了双从模式如再用PC版的设定就会直接影响到游戏的效果,因此PS版的各种状态表示经过了重新制作,它们与主游戏画面是完全分开的,就像普通的RPG游戏那样,这样的设计既不影响游戏的效果,同时又能清楚地看到角色的各种数值。当双人游戏时2 PLAY的情报只要换页就可以看到了,这确实是周到的考虑。

恐惧 PS版的操作方式



与操作鼠标与键盘的感觉不同,PS版当然是要利用手柄!PS版的基本操作如下,十字键用来控制角色的行走、○键进行攻击、×键是各种动作、□键用来进行切换咒文、△键用来使用魔法,而其它的L、R选择键也有别的用途。在游戏你可以在按键设定指令中调换键位。PS版与PC版最大的区别便是增加了双人PLAY模式,不知大家是否还记得在MD上也有一款斜向45°可以双打的A·RPG游戏——亚克士武者,当然!《DIABLO》与之相比要强得太多,玩过PC版的FANS们可以领略到游戏中那种恐怖而震憾的气氛。在迷宫中双人探索极具挑战性,你不想试试吗?

恐惧 PS版的原创要素

WIN95版的画面可以说是极为细腻了,由于家用电视机与电脑显示器在分辨率上的根本差异,使家用版无论如何也达不到PC版的画面效果,但在细微的部分可以增加一些新的内容以弥补这方面的不足,这些新加入的内容为此游戏又加上了生动的一笔,曾经是PC的玩家们你难道不想再领略一下PS版新内容吗?

评 价

BLUE

在个人电脑上大名鼎鼎,移植后自然也会吸引不少的玩者。不过PS版在画面上有些缩水,人物的行动也相对缓慢许多。从移植度方面来讲,本作并不成功!

8

DRAGON

在电脑上曾经轰动一时,这主要是因为可以联线战斗,于PS上登场的本作想来画面上不会再有提升了,又不能联线对战,这样游戏就会失色不少。

8

FOX

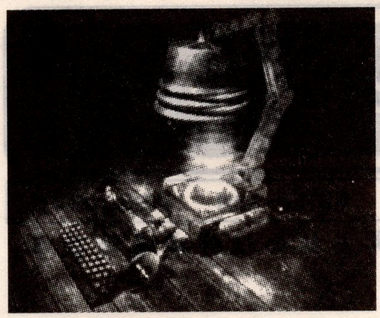
电脑移植的经典A·RPG。画面可算非常出色,PS移植后,希望能在最近移植到SS上。总之,本作是款相当出色的美版游戏。

8

F·T

在个人电脑界创下空前成绩的A·RPG,其网络对战更是风靡一时,移植到家用机后,在细节上做了些处理,虽去掉了网络功能,但双人同时游戏也是种新的乐趣。

8



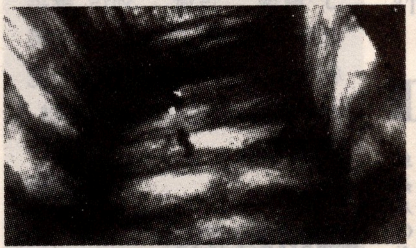
OVER BLOOD Ⅱ

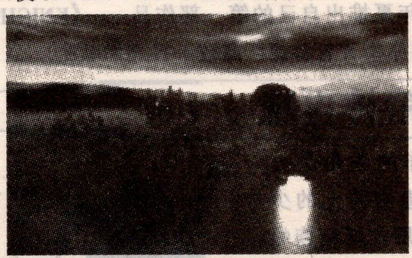
厂商:RIVERHILL SOFT　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年夏

在《生化危机Ⅱ》后最值得期待的AVG游戏。

超级AVG续作即将登场!

1996年夏RIVERHILL SOFT推出了大作《OVER BLOOD》,并在玩家中广受好评。两年后,RIVERHILL SOFT就将在今夏推出它的续作《OVER BLOOD Ⅱ》。CG技术的进步和人物造型的个性化一定可以使《OVER BLOOD Ⅱ》再创高峰。



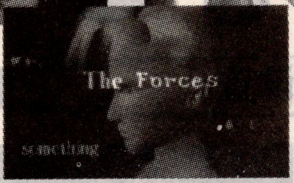


与前作衔接的故事情节

西历2115年,也就是前作的20年后,故事发生于美国东海岸的依斯特艾吉。我们的主人公阿卡诺是一位赛车迷。当他驾着自己的爱车兜风时,偶遇了被不明人物追杀的老人贝尔塔。老人交给阿卡诺一个声音记录装置。在这个装置的引导下,阿卡诺与前作的主人公拉斯相会,此时拉斯已年过半百。在谈话中,阿卡诺得知了某企业的违法行为,而拉斯为了让这些不法勾当公诸于众,拜托阿卡诺来完成此事。所以阿卡诺以参加车赛的费用为条件答应了拉斯的请求,踏上了冒险的征程。



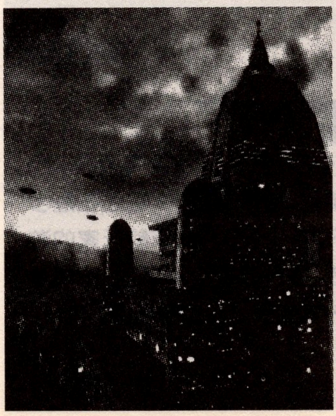




▲这个矿工是干什么的?

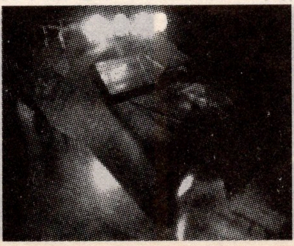
▶金发碧眼的主人公,是不是很酷呀?

▲如果情节完成的好,还可以有美女成为仲间帮助你哟!



SYSTEM

《OVER BLOOD Ⅱ》的操作系统和前作很相似,但在移动方法上却有很大的扩充。本作增加了交通工具,比如说水上电单车、橡皮艇等。当然,如果你不想坐船,游泳亦可。当需要攀登时,主人公还可以像《天诛》那样用绳索把自己拉上去。



评价

BLUE

曾为一代做过攻略,作品本身没什么特色,但二代比一代在画面及操作性上都有所提高,算是同期AVG中的中上之作。此外,因情节与一代有衔接关系,所以也可吸引不少玩家。

8

DRAGON

前作的水平想必大家都已经了解了,这回虽然声称制作得相当华丽,可是不知情节上能否有所创新?另外,希望这回的ACT因素不会太多。

7

FOX

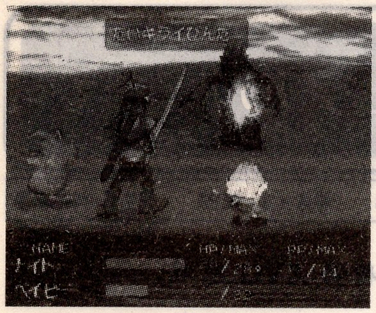
游戏推出一代时,编辑部中就只有BLUE玩过。我个人认为该作水平一般,首先是操作系统令人无法接受,画面也很差,但愿在2代中会有所改善。

6

E・T

可以说是在目前的AVG领域少数可以对抗《生化危机》的游戏之一,在总体设计上虽略低于《生化危机》,但依然是不可多得的AVG佳作。

7



KNIGHT & BABY

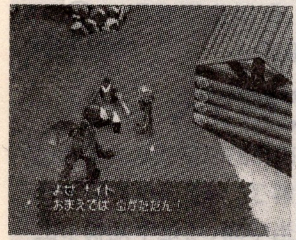
厂商:TAM SOFT　机种:PS　类型:S·RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年夏

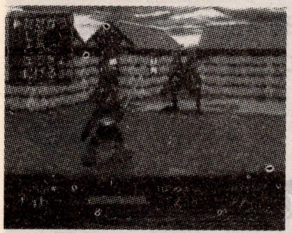
一个梦想着骑士生活的少年与他的伙伴成长的故事,系统新颖别致。

关于厂商

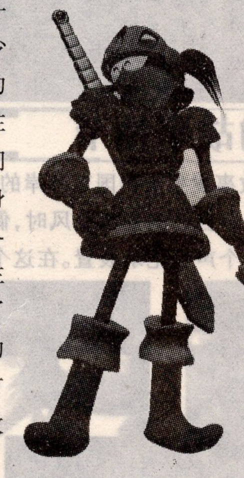
对于TAM SOFT,大家也许没什么印象,但要提起《斗神传》和《Q版赛车》这两款游戏,又怕玩游戏的朋友都不会陌生吧,TAM SOFT正是这两款游戏的开发者之一。在1998年以前,TAMSOFT只提供人员和技术,与别的厂商共同开发软件,而今羽翼已丰,终于决定在1998年夏推出自己的第一部作品——《KNIGHT& BABY》。且看TAMSOFT有没有实力与那些著名游戏厂商较一日之短长吧!

骑士精神再现





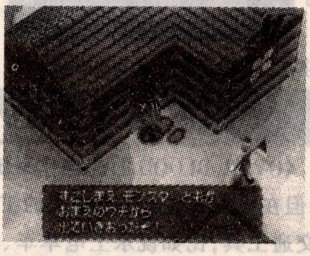
本作的主角是一个一心想当骑士的少年,他与朋友妖精族的少女妮妮娜都生活在奥拉加村。一天,他们在村子附近发现了身处困境的小怪物BABY。出于骑士精神,主角义不容辞的帮助了它。而身为妖怪之手的BABY又与世界秩序有着重要的关系……故事就这样开始了。



就是本作的主人公KNIGHT这个可爱的家伙

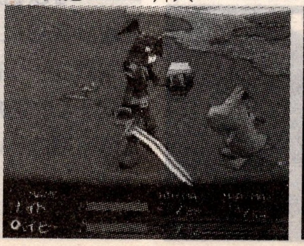
别俱一格的系统设置

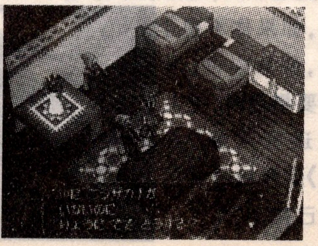
本作的系统可谓别俱一格。S·RPG本就是在RPG中掺入了SLG的要素,本作竟又在此基础上加进了育成游戏的成份 ,系统可以说是"太花了"。在游戏最初BABY在战斗中是不会提升等级的,它只能用一些相当于鼓励的声音来助战,但是如果你把它培养到它能发挥自己潜能的阶段……



在战斗系统中也出现了新创意,即"除魔玩具"。这种宝物在游戏中会有神奇的功效,并且在这个世界中会有多达100种以上的"除魔玩具"。

◄快把BABY养大





评价

BLUE

游戏名字十分有趣,看惯了"魔神"、"传奇"、"列传"等华而不实的词汇后,看到这样轻松而不失深意的题目时反而觉得十分吸引。该作品情节不错,可以一玩!

8

DRAGON

最近PS的RPG与SLG的确不少,但真正称得上精品的却寥寥无几,在"呼唤"PS精品的时候,本作出现了,不过从资料上看本作仿佛……

6

FOX

画面比较粗糙,在内容上也一般,人物造型又很差,似乎是属于另类RPG,但公司并不出名,令人无法信任。希望这款游戏到时有所改进。

5

E·T

带有极为轻松气氛的RPG游戏,看来最近PS也还在逐步开发一些适合低年龄玩家的游戏。本作虽紧张感不足,但却是一款能放松心情的作品。

7



武藏传

厂商:SQUARE 机种:PS 类型:A·RPG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年夏

新系统与华丽有趣的人物动作使这款游戏比其它A·RPG更加有趣。

SQUARE又一力作系列

如果问现今游戏业的RPG皇帝是谁,大家可能会同时想到SQUARE吧!SQUARE开发的游戏数量不少,且款款精品,如《寄生魔种》、《武士道之刃》、《TOBAL NO.2》等等,但是俱号召力的当属他的几套RPG序列作《最终幻想》、《SAGA》和A·RPG《圣剑传说》系列了。如今,SQUARE又将推出他们的又一个全新A·RPG系列《BRAVE FENCER》(勇敢的剑士)系列,第一作就是这款《武藏传》。



SQUARE又一系列力作

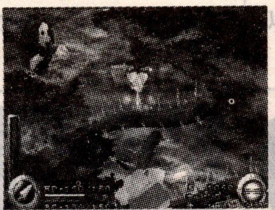
提起武藏,大家可能都会联想起丰臣秀吉时代的著名剑士宫本武藏,可这部《武藏传》的主人公却是活跃于幻想空间异世界的"二刀流·武藏"。这个世界由8个不同风格的版面组成,例如朴实而清新的乡间,充满中世纪古大陆气氛的巨人之国等,但在各处却都有一化的商店,这是个既具风格又有独特气息的世界。



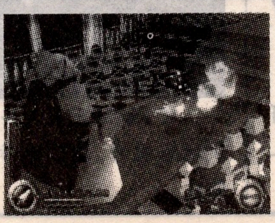
幻想世界中的剑客之旅!

SYSTEM

游戏是以REAL TIME的形式进行的。也就是说昼夜的变化会与情节有关,在特定的日子会有新事件发生。主角的基本动作是走和跳,而战斗系统中除了使用他那两把大刀挥斩之外,当然也有攻击剑技和魔法,而获取这些技的方法除了修得外,还可从战斗中学到对手之技。







评价

BLUE

SQUARE公司终于推出了一款A·RPG,这对万千拥护该公司的FANS来说不啻是天大的喜讯!一手持巨剑、一手执长刀的主角形象十分突出,快出吧,我已等不及了!

9

DRAGON

SQUARE的作品我都十分喜爱,这回的《武藏传》游戏画面并不十分让人满意,但是手感应该很不错,毕竟有以前的《圣剑传说》作基础嘛!

9

FOX

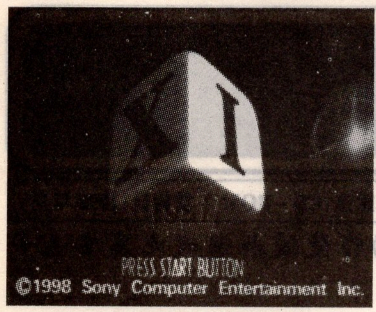
SQUARE公司的制作水平是否在下降呢?我心中一直有这样的疑问。《武藏传》可以说是《圣剑传说》的PS版,系统不错,只是画面有些粗糙。

6

E·T

SQUARE公布的最新一款A·RPG大作,游戏依然保持了该公司的一贯风格,并且有一定的动作难度,真的会成为新系列的开始吗?

9

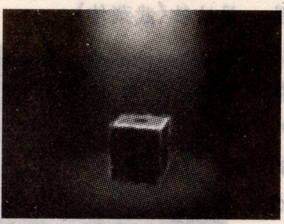


XI

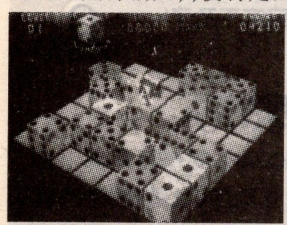
厂商:SCEI　机种:PS　类型:PUZ　媒体:CD－ROM　发售日:1998年6月

这是一款很有趣的智力游戏,操作简单,老幼皆宜。

操作简单　乐趣多多

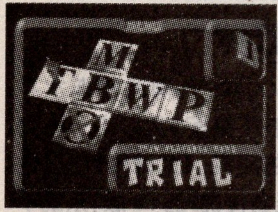


这是SONY本公司开发的一款益智游戏,虽然它的操作系统极为简单,但游戏内容却是越玩越深奥。在游戏中,玩家只需操纵一些可爱的小东西在版面的骰子上行走以改变它们的点数,从而使它们消失即可。使骰子消失的方法有两种:一种是使用像必杀技那样的"CHAIN"(连锁消灭)和"HAPPY ONE"(所有的1点都消失),使特定的骰子消失;另一种方法就是要玩家控制你的小东西从骰子上走过,这样骰子的点数就会变化，当相临的三个骰子点数相同时,就组成了一个"PUNISH",这三粒骰子就会消失。玩法很简单吧?但不要小看它哟,它可是越玩越深奥的,就像"俄罗斯方块"和电脑WINDOWS里的"排雷"一样,叫人百玩不腻。怎么样,你不想试试吗?



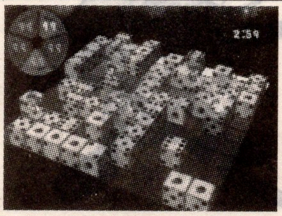
开动脑筋　迎接挑战

这人 分为四个模式:TRIAL(练习模式)、BATTLE(对战模式)、WARS(战争乱斗模式)、PUZZLE(解谜模式)。



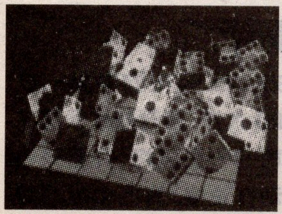
练习模式

在TRIAL中,骰子是可以不断出现的,主要的目的就是获取高分,以考查玩家的水平。



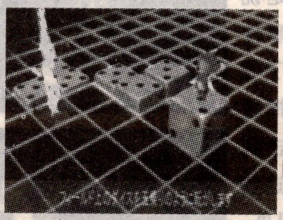
对战模式

而BATTLE则是一个二人对战模式,先达成4个PUNISH的即可获胜。



战争模式

WARS模式很有趣,因为最多可五个玩家同时对战,当你达成PUNISH时还可给你的对手造成伤害。



解谜模式

在PUZZLE中,共有100道谜题供玩家思考,是个纯考验玩家大脑的模式。

评价

BLUE

该对这款游戏作出什么评价呢???????????……………………!!!!!!!!!!?????? ????………………………………!! !!!!!!!!

5

DRAGON

方块类作品早已辉煌不在,而益智型GAME也一直没有精品登场,这款将两种类型合二为一的作品,看目前资料可能也难有作为!

6

FOX

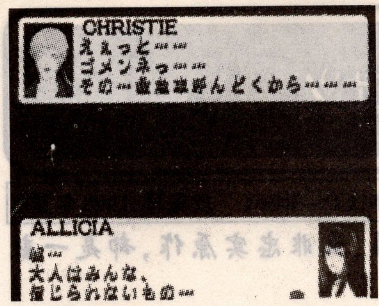
这款游戏发售在次世代上简直是浪费,并没有利用任何机能,但因其具有一定的游戏性,在无事可做的时候玩一玩也算一种消遣。

5

E·T

带有很强的智力性的PUZ游戏,其方式有些像《俄罗斯方块》,但其游戏模式中的难题却是不动一番脑筋就不能完成的,带有很强的挑战性。

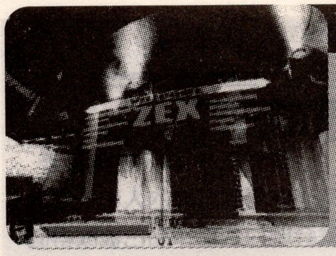
6



危机城市

厂商:TAKARA 机种:PS 类型:ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1998年5月

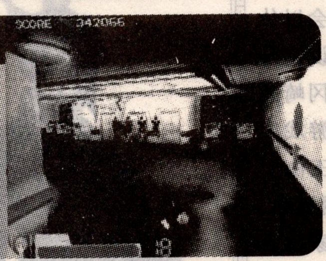
一个火爆的闯关格斗游戏,使用了新的视觉角度,画面感觉很华丽。



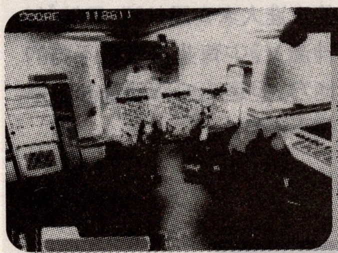
向野心勃勃的企业挑战

这个世界虽然表面上是由一个民主选举所产生政府所管理,但实际上是由一间发现了新能源"亚米加路"的大企业"谢吉斯·华亚以多"所支配。而主角为了阻止这个企业继续扩展他的野心,便联同了6位单士向这个企业挑战。

新感觉的3D ACT游戏



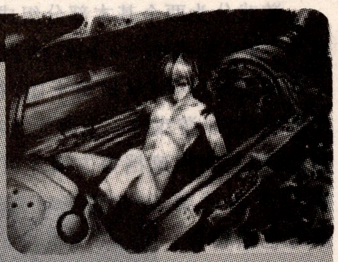
《CRISIS CITY》是一个3D闯关ACT,其画面素质较高且操作手感不错,相信会使喜爱此类游戏的朋友十分满意。针对对战ACT一直占据3D动作游戏的统制权的现状,我们要感谢TAKARA给我们带来的新鲜空气。



丰富的舞台等待你去挑战

在游戏里,每一关都有一个指定任务需要完成,当然每关的场景也都不同,比如说有谢吉斯分社和通往谢吉斯总部的职员专用的中央道路等,最后的决战场景当然是在谢吉斯总部的内部了。

向野心勃勃的企业挑战



在游戏中,7位主角配有7把不同型号款式的枪。闯关时,主角除了可以用属于自己的枪之外,还可以在地上拾到各种不同的武器,当然不论是什么武器都是有弹量限制的,所以要经常收集弹药以备所需。

在进行游戏时,闪避是非常重要的,一定要讲技巧,比如说可以躲到障碍物的后面躲避敌人小型枪械的射击,但如果敌人用的是大破坏力武器,这个方法就不能用了,否则会被敌人将你连同障碍物一起击飞。

不同的角色
不同的武器
不同的技巧
不同的乐趣

在游戏进入次世代以后,动作游戏的数量比过去大为减少,这使得此类游戏的FANS抱怨不已。偶尔有些小公司也会推出几款ACT来充数,但质量一般。我们欣喜的看到老牌动作游戏公司TAKARA制作的这款《危机城市》,在阴暗的气氛中与邪恶的敌人展开殊死的搏斗,其精彩之处是非三言两语所能尽述。

评价

BLUE

由于3D游戏的流行,所以过去受人喜爱的2D横版动作游戏已难觅芳踪,取而代之的便是像本作这样的3D作品。虽然角色、景物变得更为立体,但感觉上却总是怪怪的!

7

DRAGON

动作类游戏一向是我比较喜欢的,但3D的过关类ACT只有《爆烈刑事》和《特别力量》还不错,希望本作能像介绍的那么优秀。

7

FOX

SONY主机上的横版ACT并不多见,这回推出的《危机城市》便弥补了这一缺陷,厂商TAKARA也值得信赖,让我们拭目以待吧!

6

E·T

是近期不多见的横版动作游戏,有些像SS版的《爆烈刑事》,由于是以3D制作,可能会使有些人不容易上手,但当掌握后却会发现其中那不同于一般过关游戏的快感。

7



封神演义

厂商:光荣　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年夏

根据中国著名古典小说改编,虽非忠实原作,却是一款不错的S·RPG。

出色的RPG　光荣公司的又一佳作

《封神演义》是中国古典文化中的一颗明珠,它描写的是商末年间诸侯并起,在周的统率下以有道伐无道,终将昏君推翻,拯救黎民百姓于水深火热之中的故事。这个题材的游戏台湾在PC上也曾出过几款,但却都无法给人留下很深的印象,这次轮到以善于把历史剧改编为游戏闻名的“光荣”出马了,那么《封神演义》会以什么面目登场呢?首先,《封神》的人物设定是由画过《精灵使》的日本著名漫画家“冈崎武士”来执笔的,画风飘逸。其次,这款游戏比较忠实原著,在中国古代的商朝,纣王由于被妖魔附身的妲己所迷惑而导制朝纲混乱,于是仙界派了道士“太公望”下凡,玩家就是操纵“太公望”,为天下苍生而战。当然,也有和原著不符的地方,比如说咱们这位“太公”的年纪也实在太小了些,怎么看都不像一位年过九旬的长者。



这就是姜子牙吗?

优良的系统　光荣公司的再次辉煌



根据
中国古典名著
改编
~《封神演义》~

游戏分为两个基本部分组成,即事件与战斗,这是标准的S·RPG的组成方式,战斗方面会采用与《皇家骑士团》很相似的立体版图,所以游戏时一定要注意利用地形的高差,建筑物的遮挡等方面才可轻松获胜。游戏中的武器系统也很精彩,你可使用普通的兵刃攻击,也可使用“法宝”类道具重创敌人。要记住,你的最终兵器可是神仙们的宝物,要尽早得到才可在战斗中占有优势。





评价

BLUE

取材于中国的古典名著,可当你看到游戏的人物设定时就会明白这部作品已被改得面目全非了。又一部老祖宗的宝贵遗产就这样贴上了外国人的商标,痛心呀!

7

DRAGON

光荣公司驾驭历史类SLG的水准大家有目共睹,虽然《封神演义》中有些与原著不同的地方,但是整部作品我想还是很不错的。

8

FOX

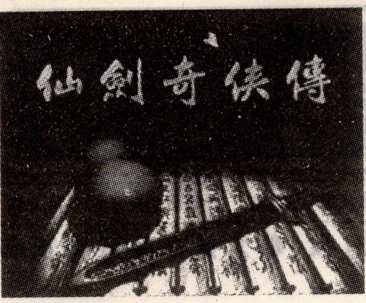
不愧是光荣公司,又把中国的古典名著搬到游戏机上,这回的游戏类型一改其以往的风格,游戏性颇高。

7

E·T

以中国古典名著《封神演义》为背景的带有育成要素的模拟游戏,其中出现的人物与原作多少有些关系,但却不是正史。是一款比较中庸的游戏。

6



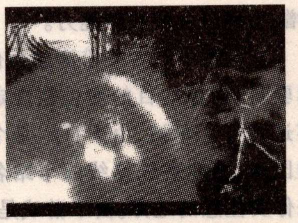
仙剑奇侠传

厂商:大宇　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年内

这是一款国内游戏界无人不知的经典游戏,PC 版的已是如此精彩,SS 版更加值得期待。

武侠 RPG 之最

一直以来,台湾开发的游戏水平给人感觉都很一般,但《仙剑奇侠传》的出现使很多人都开始注意台湾制作的游戏了,可见这个游戏有多么大的影响力,而且直到如今这个游戏仍极受大众的欢迎。这因为,这款游戏有这么大的魅力,所以才会被世嘉看中并决定在它的次世代主机 SS 上进行移植。这是第一款华人制作的 RPG 在次世代游戏机上出现,所以《仙剑奇侠传》华人的游戏史上有着里程碑一样的作用。是玩家不可不玩的好游戏。





职业:游侠
年龄:19 岁
嗜好:午睡
兵器:长剑

小渔村中的店小二,由婶婶含辛茹苦一手养大,在客栈中英雄好汉见多了,一心想做除暴安良的正义游侠。命带桃花,初闯江湖即与三名女主角产生一段难分难解的四解恋情。



职业:道姑
年龄:16 岁
嗜好:沐浴
兵器:双剑

自幼与世隔绝,宛若池中白莲的脱俗少女,跟随姥姥隐居仙灵岛修炼,躲避仇人的追杀。难以告人的神秘身份,让她逃不过命运的捉弄,注定在滚滚红尘中历尽千灾万劫。



职业:剑侠
年龄:18 岁
嗜好:打猎
兵器:长鞭

南武林盟主林南天之女,任性刁蛮的女剑侠,凭着家传绝技,放眼江南未逢敌手。只因为女儿身,不能竞逐盟主之位,不得已设擂台比武招亲,挑选英雄少年入赘林家。



职业:巫女
年龄:14 岁
嗜好:生食虫卵
兵器:刀、法杖

白苗族的族长之女,个性刁钻活泼,甫出场便将李逍遥耍得团团转,对她毫无招架之力,真是个难缠的角色。外表一派天真烂漫,施用巫术毒辣的手段叫人毛骨悚然。

SS 版《仙剑奇侠传》即将登场

SS 版的《仙剑奇侠传》已基本完成,系统和基本剧情、流程都是从 PC 版完全移植的,不过也加入一些新的元素,比如说有一段全新的片头,在对话时人物表情的变化也更加丰富,还会有一些在 PC 版上未出现过的敌人登场。更有一点使国内玩家最为高兴的就是 SS 版的仙剑也是全中文版,这可以给众多玩家一份亲切感,并且没有玩过 PC 版的玩家也可以清楚的知道故事情节的发展。游戏的形式跟传统的 RPG 一样,在开始时仅有主角一个人,随着情节的发展不断有仲间的加入和退出。战斗时使用的是斜 45 度的视角,可使用的必杀技种类很多,而且画面也很华丽。道具种类更是多达近三百种,令游戏的趣味性大大增加。

评价

BLUE

在国产 RPG 中,《仙剑奇侠传》无疑是最出色的一部。游戏画面、情节以及人物等都相当成功,如果你没玩过 PC 版的话,不妨买一套玩玩看!

8

DRAGON

虽然有很多人钟情于此作,但是本人并不看好这款游戏。我想可能是"仙剑"的那些 PC 玩家都没有接触过 TV GAME 的 RPG 与 SLG 吧!

5

FOX

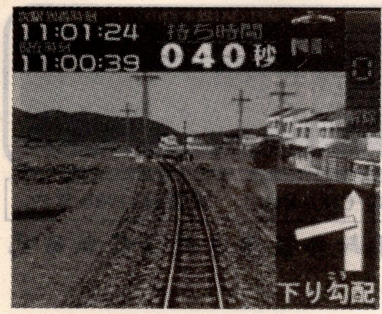
这是国内唯一给次世代主机制作的游戏,在电脑上也算是国产游戏中的佼佼者。不知是否仍然是全中文呢?

8

E・T

由台湾大宇出品的武侠 RPG 经典游戏,虽一直传闻会为 SS 移植,但却一直没有确定的消息,看来还要等待一段时间才能面市。

7



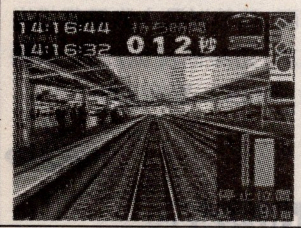
电车 GO!

厂商:TAITO　机种:SS　类型:驾驶 SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 5 月下旬

著名街机模拟驾驶游戏的 SS 版,那高速的快感依然那么令人感动!

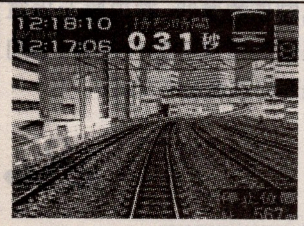
LET'S GO

众玩友们可能事先没有想到 PS 版的《电车 GO!》能有惊人的销售量。在街机版上此游戏在日本便有许多的玩家群落,当移植到 PS 版后再加上后来发售的专用游戏操作台更使得游戏的销量猛增,由此可见游戏的魅力。









在游戏中玩者要扮演的角色是铁路电车的驾驶员,而你的目的便是在规定的时间内把乘客送到各个车站,由于日本是个交通极为发达的国家,所以各铁路线的车站名称以及地形都是你要注意的地方。由于游戏是街机和 PS 的移植版,因此在原有的街机模式中还加入了 SS 特有的原创因素,但无论是何种模式,你的目的只有一个——平安的把乘客送到各个车站。

在游戏中由于路线几乎贯穿了日本的各大城市,所以路途中各路段的风景是在不断变化的,有风景如画的田园,有干净整洁的住宅住,有嵯峨的高山,有山间的铁桥,不断变化的风景使游戏的观赏性与趣味性倍增。由于日本的铁路大都采用的是先进的电气化,因此这一点也被游戏忠实的移植过来,而在列车行进时速度会很快,作为驾驶员的你可不能因为只顾看风景而忽视了乘客的安全!在行驶中你还会遇到各式各样的交叉路段,在这些路段行进时一定要减速,不然是很容易发生事故的,而在一些事故多发地区如铁架桥、道口等地方尤其要集中精神,可不能拿乘客生命开玩笑,所以要在绝对地保证乘客安全的同时还要令乘客感受到郊外旅行的心情,要做到这一点,才能证明你是一个合格的驾驶员。

最后在快要到达目的地时,画面会提醒你注意距离终点还有多少米,这时就需要你的经验了,既不能超过车站,也不能还没到车站就停下来,其中行车的感觉只要你经常练习才能体会到的。

最后向《电车 GO!》的 FANS 说一句,在本文结稿时《电车 GO!2 高速篇》已经在街机登场,想来不久 TAITO 很可能就要把这款游戏为次世代移植,到时众谜家们又可以享受那高速行驶的快感了。



Let's go by train!

评价

BLUE

在日本非常受欢迎的作品,或许是因为电车与日本人的生活密不可分的关系吧,可国内究竟有多少人也对电车感兴趣呢?作品本身素质颇高,如果是"自行车 GO!"的话……

7

DRAGON

驾驶电气高速列车这种国内并没有的东西,我想不会引起太多人的兴趣,而且要想玩这部游戏还要买专用的手柄……(没钱呀!)

6

FOX

由街机上移植过来的游戏,在日本相当受欢迎,但我却找不到能吸引自己的地方,只不过是开开电车嘛!

6

E·T

与街机版几乎相同的驾驶游戏,并加入了一些原创要素,玩过 PS 版的玩家你不想再接受一次挑战吗?

8

シャドウズ・オブ・ザ・タスク

SHADOWS OF THE TUSK

厂商:HUDSON 机种:SS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年5月4日

带有轻松快乐气氛的卡片游戏,独特的战斗手法是它的魅力所在。



用卡片去打败敌人吧!

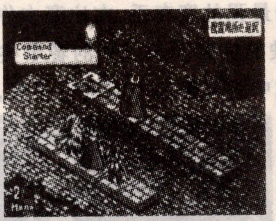
最近一段时间卡片游戏十分流行,而在游戏式动画FANS中也流行着收集闪光卡的风气。HUDSON在5月份就要为众玩家们奉献上一款以卡片收集为乐趣的模拟游戏。这个游戏中共有40种个性洋溢的角色登场,角色的绘画由松下进氏担当,并且对应X-BAND(通信对战)机能。

STORY

在很久以前,骑士理查德·罗斯维尔将邪恶的魔龙打倒了,而就在魔龙被消灭之前它留下了一个极为恐怖的诅咒。后来就在罗斯维尔家族的女儿蕾温卡18岁生日时,突然出现了恐怖的恶鬼,而这些恶鬼的首领塔斯卡更拥有飞越时空的能力。塔斯卡通过这个能力回到了以前那个时代,并且纠集了一批黑暗恶鬼,从而开始了对理查德的复仇计划。







游戏首先要纠集必要的角色,并且让这些角色在5×5的方格区域内进行战斗。各个角色都拥有不同的必杀技,而部队的构成也十分丰富,你可以让性能各异的角色编成一组,并且要针对敌方部队的类型进行布置,这样才能有效。游戏共有三种战斗模式供玩家选择,"STORY模式"是初玩者首先的玩法,游戏沿着故事的流程进行,与塔斯卡方面的敌人战斗,每个版面只要将敌首领击倒便可CLEAR,并且还可以得到新的角色(卡片)。"PRACTICE模式",中级者的模式,由电脑随机地进行部队编成,对手依然是塔斯卡方面。当胜利后也会有新的角色加入。"ANTE"模式:上级全部角色都可以使用,并仍然由电脑随机编成。胜利后会得到角色补充,但如果失败的话就会有角色失去。"VERSUS"模式:是人与人之间的对战模式,也是十分有趣的战法,胜利的一方可以得到对方的一些卡片,而失败的一方就……。"X-BAND"模式:玩者可以进行网络间的通信对战,虽然会有新的特别流程,但由于只限于日本的电话网,因此这个模式对于日本以外的玩家来说没有任何意义。



游戏的战斗配置与战斗方式与《皇家骑士团》、《FFT》很相似,己方的部队最多可以有8人,而各个角色的行动是独立,移动的攻击方式由于角色的种族、属性来决定,由于战斗场地比较小,因此要求我们在战术上要精心安排,而各种族角色的有机搭配也是胜利的重要途径之一。

评价

BLUE

游戏有些类似于《皇家骑士团》,近来很流行的卡片在作品中也作为仲间登场。总体而言,《SHADOWS OF THE TUSK》是近期颇值一玩的游戏!

7

DRAGON

SLG类型的作品一直都是我比较钟爱的,本作在形式上又与经典的《皇家骑士团》十分相似,只不过对卡片类游戏不是很赞赏,所以评分就……

7

FOX

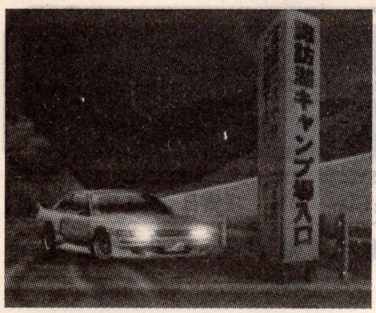
是一种新型的SLG游戏,系统非常新颖,并且对应网络,可以与朋友相互对战。可惜国内玩家是享受不到了。

8

E·T

HUDSON为我们制作的这个卡片游戏在精品不多的今天对你来说绝对是个很好的选择,与《皇家骑士团》相似的战斗方式也使人们十分容易上手。

7



CODE R

厂商:QUINTET　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

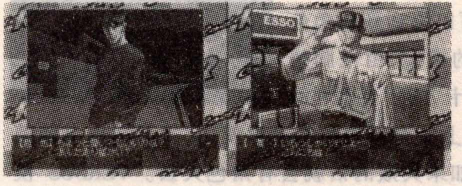
融入了育成要素的赛车类冒险游戏，其内容可算是十分丰富。



由赛车与AVG要素构成的新型游戏，由于游戏中的AVG要素比较浓，因此这个游戏并不属于赛车类(RAC)，不同游戏类型的结合已经成为了一种时尚，从最早出现的以S·RPG为代表的一些游戏到现在的混合游戏类型的大量涌现，这些都意味着游戏已经向多元化类型过渡，而单一的游戏类型如没有出色的剧本以及大手笔的制作群体将很快就要被淘汰出局。

游戏中出现AVG模式的场面时，主人公要在地图画面上移动，与不同的人物进行对话，并且还可以去停放爱车的地方对赛车进行检查，在移动中是会有时间变化的，并且在固定的地点会发生某些事件，而登场的人物也会随着事件的发展而变化。另外，主角与游戏中众人物关系度的高低是会影响到对手方面的人物变化，在故事上由于冒险的气氛比较重，因此很可能会有分支剧情出现，对手方面也会随分支剧情的出现而发生变化。

虽然游戏类型为AVG，但游戏中的主要过程还是在赛车上，而我们主角的目标也是成为最强的赛车手，在比赛中你要不断地迎接来自不同对手的挑战，由于车辆在行驶的性能上与以往的赛车类游戏可能会有差别，因此在比赛前最好要在练习模式中对车辆的性能进行了解，当掌握了行车技巧后再迎接挑战。在比赛中除了要追求最高的速度以外，还要留意在转弯时你动作的优美程度，并且是会有得分的，这项分数的高低对你的知名度会发生影响。



游戏在赛车时与以往的RAC游戏不一样，在比赛时如果你的驾车动作高明，那么在画面中会出现观众欢呼的画面，但如果你的技术很糟，那么迎来的便是一片嘘声，最有趣的当你与对手车在抢道时会因气氛上的紧张而出现角色流汗或是惊愕的表情。可见，在比赛时你不但要有极快的速度并且还要有相应的高技术，速度与美感的结合才能得到最高的赞赏，但如果你车技不如对手，那么观众的呼声就会倒向对手一方，而你的知名度也就随之降低。



在游戏中还加入了回放模式，玩者可以通过此模式对自己驾车的动作做出分析，这样会利于下次比赛。总之游戏的紧张感与成就感都是很强的，而车技的掌握也需要一定时间的掌握才行。

评价

BLUE

SS主机上有不少出色的赛车游戏，而本作更是加入了一些颇为怪异的因素，比如在拐弯时要作出优美的姿势，看来《CODE R》追求的是一种平衡感和美感。

7

DRAGON

SS的赛车类作品相当多，但我只喜欢《世嘉拉力》而已。这次的《CODE R》综合了RAC、AVG以及RPG等多种要素，看来还是很有吸引力的。

6

FOX

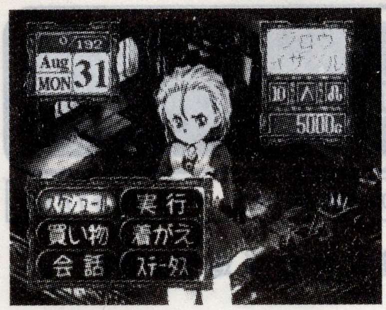
将赛车游戏中加入RPG的要素是种大胆的创新，但画面却十分一般，特别是最重要的赛车画面，让人提不起兴趣。

6

E·T

加入了崭新系统的冒险类赛车游戏，它要求我们要有十分高超的技术才能获得游戏中观众的赞赏。

7



美少女梦工厂

厂商:GAINAX　机种:SS　类型:育成 SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 5 月

本作将我们带入育成类模拟游戏的佳境。

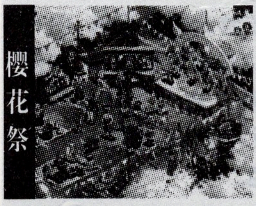
育成游戏的先躯又回来了

现今的育成型 SLG 可以说是十分流行,还记得几年前在《参考消息》上看到一条新闻,那就是"在日本养成类游戏风行。"也就是在那时接触此类游戏的第一作便是被后来称为"育成型 SLG"原祖的《美少女梦工厂》。由于当时对这类游戏认识较浅,所以玩得十分烂,对于它的系统以及多重的结局更是一头雾水,到后来《美少女梦工厂 Ⅱ》出现后才在一些杂志上看到了有关这一游戏的细致介绍,也就是从那时起"育成型 SLG"的概念便在头脑中形成了。

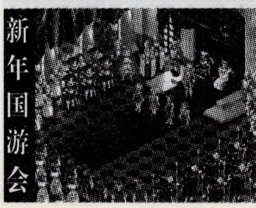


本次介绍的这个版本与以前的 PS 版有许多相似之处,并且在原来的基础上又加入了许多 SS 版本身的原创要素。由于此游戏的自由度十分高,因此在玩此游戏中公主最终的发展方向掌握在各位玩家手中,而在游戏开始时的职业选择上也呈现了多样化,不同职业的选择会使游戏的难易度发生变化,但无论是何种职业,公主在游戏中的诸多修行还要按步就班地进行,对于游戏中公主的修行场所只要是玩过此系列的玩家应该是十分熟悉了,今次就不再详细说明了,而这次将为大家介绍的便是 SS 版追加的几个原创点。

无论是 SS 版、PS 版还是 PC 版,公主的日常生活是丰富多彩的,本作追加了亲友访问以及亲友的诞生日更新设定,在亲友的访问中可以让公主与好友亲朋们进行感情的交流,并且还可以有机会提高本身的知识,这样公主的能力数值便相应提高。而当亲友生日期间还可相互赠礼物来提高人气值,另外本次追加的先生的访问更是可以直接去先生家与恩师进行知识上的探讨。


樱花祭


收获祭


新年国游会

本作中最让人兴奋的便是独有的三个盛大祭会,它们是樱花祭、收获祭以及新年国游会,在这三个大会中,公主长期间的修行便可体现出成果了。在樱花祭公主可以凭本身的魅力取胜,在收获祭公主可以让自己的武勇得到发挥,而在最重要的新年国游会上公主的气质是最能令王室称赞的地方,并且还可进行礼仪竞赛,胜出的一方在宫庭中的人气值便可得到很大提高,同时这也是成为皇族成员的重要途径之一。

怎样才能使公主成为你心目中的最终职业呢?发挥你的想象力与创造力吧!

评价

BLUE

美少女育成游戏中的典范之作,电脑玩家对其十分熟悉,PS 也曾推出本作。游戏画面较好,系统简易,是喜爱此类游戏的玩家的必选之作。

7

DRAGON

这是育成类的鼻祖,第二作与前作相比进步了许多,而且游戏性也比前作增强了不少。不过这次的 SS 版是移植自一年前的 PS 版,不知是否还能受欢迎。

6

FOX

又是一款培养类型的游戏,但是我不太喜欢该作,虽然画面精美,但却没有太大的游戏性,可玩可不玩。

7

E·T

此游戏绝对是育成类的经典之作,无论是画面还是情节都成为了以后同类作品的典范,是众位玩家们值得收藏的一款。

9

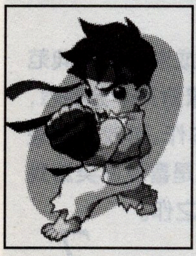


口袋战士

厂商:CAPCOM 机种:SS 类型:对战 ACT 媒体:CD-ROM(4M 卡对应) 发售日:1998 年 7 月 9 日

著名街机对战游戏以十分搞笑的 Q 版造型出现!

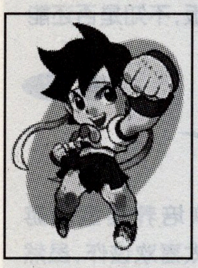
各位!我们 SD 战士来了!



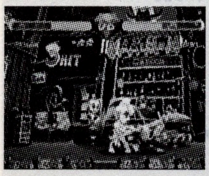
在我们等待 CAPCOM 的动作游戏《龙与地下城》的期间里,它又为玩家奉献了原街机版的对战游戏《口袋战士》(POCKET FIGHTER),这款以 SD 人物造形集合在一起的对战游戏有着它独特的魅力。虽然我们可以说这个游戏依然属于街霸系列,但它的操作系统确要比街霸系列稍微复杂一些。游戏中的人物包括了"SF Ⅱ"、"SF ZERO2"、"SF3"、"恶魔战士"、"WARZARD"中人物,并且这些人物的招式基本上就忠实移植了它们所在的作品。



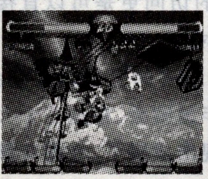
游戏中的系统十分多样化,并且配合这些系统人物的动作及表情都十分丰富,还会有许多搞笑的动作出现(丹的挑衅?)游戏中必不可少的便首先是超必杀技,在画面中体力槽下面的更是超必杀能量槽,在战斗中此处的能量等级会不断增加,当条件允许后角色便可以使出代表他(她)们特点的超必杀技。在此游戏中新增加了一个"宝石系统",当宝石收集到一定数量时,画面下方的能量槽就会填满,并且等级会有 LV1→LV3 的变化,不过值得大家注意的是宝石所呈现的效果会随着时间的流失而消失,所以当储满了后应立刻使用(过期作废)。另外,如不及时使用还会有被对手打出体内的危险。

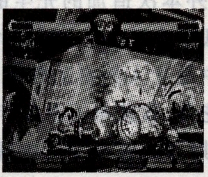


有了这个宝石系统可以使对战的气氛提高,并且在对战时可以互相抢夺对方的宝石,也就是说可以用特殊攻击令对手的体内宝石放出,而放出的数量就要取决于对手所拥有的宝石等级。基本上是对手的宝石能量等级越高放出的宝石数量也就越多。当然,我们还可以利用受身来抵消,这样便可避免被对手击出宝石。









游戏中对敌人攻击的回避与受身也制作得十分细致,在对战中无论被对手的何种攻击中,都可以进行回避或受身,这种技巧在对战中是要经常用到的,这样既可以避免被敌人的追击也可以让自己的伤害度减至最小。不过,这种技巧需要经常练习,并且一定要随时都有受身的意味才算掌握。

此游戏中最为搞笑的除了角色的表情,礼物攻击也是十分精彩的,我们可以在对战中拾到地上出现的宝物,当拿到这些宝物时,便可使出礼物攻击了,每个角色本身可以存放三个礼物,并且可以任选一个礼物让其当作飞行道具攻击对手。

评价

BLUE

CAPCOM 公司创造了一系列强悍无比的斗士形象,本作正是将这些人物 Q 版化,然后让他们展开一场别开声面的战斗。游戏风格爆笑,许多必杀技的设计十分有趣!

9

DRAGON

一款令众多格斗迷期待的 GAME,"街霸"与"恶魔战士"中的角色全部以可爱的 Q 版形象登场,而且每个角色的必杀技也经过了滑稽的重新制作。

8

FOX

这款游戏非常优秀,由一些 Q 版人物来决出胜负,并且那些都是大家十分熟悉的角色。SS 版对应 4M 加速卡,一定非常出色。

9

E・T

CAPCOM 的人气街机对战游戏,其中集合了该公司所出品的众多 Q 版造型的角色,是对战迷们绝对不容错过的。

9

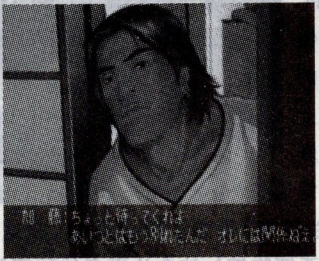


探侦物语

厂商:WAKUJAM　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM×2　发售日:1998年6月25日

与《金田一少年事件簿》不相上下的侦探推理游戏，对我们又是个新的考验。

身为名侦探你怎么破案呢?

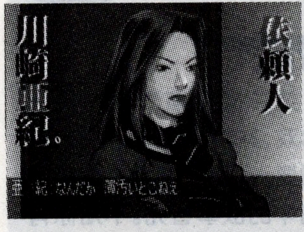




游戏是正统的推理型冒险游戏，在冴木探侦事务所工作的主角黑须剑理想是当一名侦探，他与朋友西山友子，所长冴木达彦一起工作，接受来自各方的案件。游戏的故事共分7话，在这里向大家介绍发生在学校的离奇杀人事件的第三话。

游戏的舞台是艾莉丝女子学园，在此话中登场的人物共有100名以上，在这里主角黑须剑与学校中各人物进行会面，在事件的了解过程中，黑须剑遇到两名与杀人事件有关的两名女学生，这两个人好像与一事件有很深的关系，随即在校园的告示板上出现一封恐吓信，这封信的出现使得校园的气氛紧张起来，由于被杀的是两名教师，因此黑须剑想着手侦破此案，但事务所中的冴木所长对此事却面露难色，但剑却凭着自己的执着接受了此案，在学校搜索中剑发现了一些学校中不可告人的秘密。

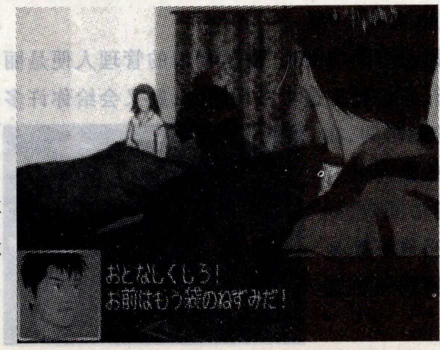
随着侦破的进行，学校中又有两名教师被杀，这件事使剑联想到以前的学生自杀事件，同时在学校又出现第二封恐吓信，黑须剑在被害者的遗书中判定这是一起连续杀人事件，在剑的侦破工作中，校园内各种人物会给你提供情报，但这里有的情报可能是罪犯故意散布的假消息，这就为侦破工作带来了极大麻烦，但是剑会依靠自己的直觉与事实来判定谁是罪犯，你能吗?



所有据本的完成时间都有所不同

游戏中其它六个剧本的简介以及所需的冒险时间，由于这几个剧本的故事独立成章，它们互相之间没有内在的联系，所以大家在侦破案件时不必过多考虑以下一个剧本的影响。

游戏全部完成需要共45小时，其中有几话所需时间较长，但如果你能有清晰的头脑，便可令罪犯无处遁形，也能使自己成为最知名的侦探家。



评价

BLUE

没有太多让玩者参与的成份，而不断出现的日文也会令人望而却步。如果你对探案游戏非常感兴趣的话，那么不妨等着看本刊的攻略吧!

7

DRAGON

这种解谜加推理的作品在国内并不受欢迎，毕竟能自如阅读日文的朋友还不是很多，不过玩此游戏可以体会一下那种作为侦探的感觉。

7

FOX

这款游戏从画面上看十分出色，但由于都是静止画面，一看便知是最无聊的“按键型AVG”，只要选择选项便可过关，这种游戏我觉得十分枯燥。

6

E·T

又是一个考验你头脑的侦探类游戏，其推理成份十分浓重，你可以在此体验到当名侦探的那种感觉。

7



格兰蒂亚博物馆

厂商:GAME ARTS　机种:SS　类型:ETC　媒体:CD－ROM　发售日:1998年5月28日

本游戏集合了《格兰蒂亚传说》的所有资料,喜欢它的人千万不要错过呀!

格兰蒂亚世界的人物、故事、道具都集合在这里



去年12月发售的SS大手笔RPG游戏《格兰蒂亚》虽然没有达到预想的销售数量,但就她庞大的故事情节、细致的画面以及极富个性的角色成为SS史上最为成功的RPG游戏。GAME ARTS多年的心血最终还是得到了广大玩家的肯定,在1997年度SS游戏评选时《格兰蒂亚》得到了很多奖项,在这之后GAME ARTS趁热打铁及时地推出了《格兰蒂亚博物馆》,这会让更多的玩家领略《格兰蒂亚》世界的精彩。

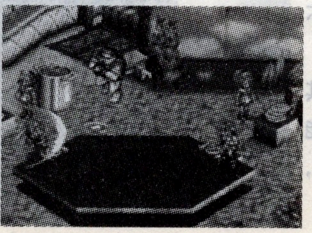


游戏的舞台是在博物馆的迷宫中,在这里有许多房间,在这些房间中有的是图书收藏室,有的是宝物陈列室,而玩者的任务就是不断地收集各种道具以便使博物馆中的物品得到补完。在游戏开始时你拥有的角色有杰斯汀、菲娜和丝三人,而其它角色是否会登场到结稿时没有得到准确的消息。不过即便是只可以用这三个人,以《格兰蒂亚》世界的精彩程度来说也足够了。

为补完博物馆中的物品,你又将开始冒险了!

游戏的目的是不断收集散落在迷宫中的宝物,而迷宫中也会出现像《格兰蒂亚》本篇同样的陷阱,这些陷阱会不断阻挡杰斯汀一行人的前进,游戏中更以收集宝物为乐趣,通过宝物的收集不断地充实博物馆中的内容,最终使博物馆得到补完。另外,在游戏中还会出现你熟悉的迷宫。虽然相对《格兰蒂亚》本篇故事来说,这是一款迷你游戏。但游戏仍然是有一些难度的,在本篇你可以放过一些宝箱中的宝物,但在这时你的双眼就要紧盯画面不可放过任何一个宝物,这对玩惯了普通RPG的玩家来说是一个不小的挑战也未可知呢!

在博物馆中收录了许多与《格兰蒂亚》有关的情报,而博物馆的管理人便是丽蒂小姐,她会为你介绍馆中的诸多设施,当你要去迷宫中冒险时,她又会给你许多好的建议,在博物馆有许多间不同内容的房间,在这些房间内陈列着不同的物品,但这些物品的数目却很少。另外各种宝物要放在相关的房间内,如房间不对是没有办法让宝物归位的,当你不断地对迷宫进行探险而不断取得宝物后,博物馆所陈列宝物的数目也就会不断地增加。



评价

BLUE

《格兰蒂亚传说》是次世代上最出色的RPG之一,而GAME ARTS公司当然不会对这部作品的影响力视而不见。于是便有了这部以杰斯汀、菲娜、丝等为主角的迷你游戏大集合!

8

DRAGON

集合了这款名作中所有的角色以及全部迷你游戏,如果你认为《格兰蒂亚传说》是SS中最强的RPG的话收藏一套吧!

7

FOX

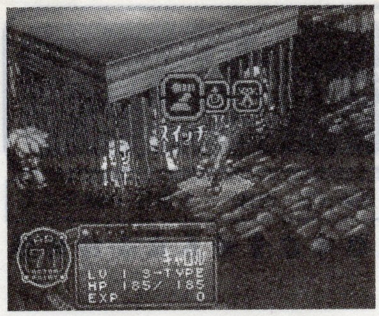
类似“樱花蒸气歌剧”的合集游戏,其中有许多小游戏,玩家需要一一解开难题才能将博物馆中的故事看完。不知你有没有这么大的耐性。

7

E·T

SS中绝对可称为大手笔RPG的资料集合,它收录了《格兰蒂亚传说》世界中所有的人物、事件等,并且以冒险及迷你游戏的形式出现。

8



WACHENRODER

厂商:SEGA	机种:SS	类型:S·RPG	媒体:CD-ROM	发售日:未定

SEGA公司推出的最新作，游戏类型有些类似于“光明与黑暗”。

竹谷与村田共同构成的世界观

这是SEGA公司突然公布将发售的新作，游戏类型为时髦的S·RPG，而且在整个作品中穿插了大量的过场CG动画，视觉效果极为惊人。

担任本作世界观设定的是竹谷隆之，而人物设计则是村田莲尔，国内的玩家对于这两个人恐怕并不熟悉，但实际上竹谷在海外极富盛名，村田也是担任过多部大作人物设计的超级大腕。这两位杰出人士的合作，相信必然会为SS玩家带来意外的惊喜。





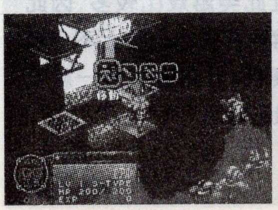


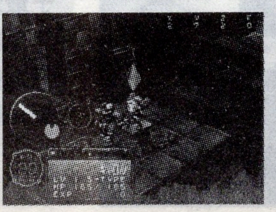
又一款出色的 S·RPG

发生在近未来的奇妙世界

舞台设定在“近未来的世界”，那是高科技与蒸气机并存的世界。虽说是未来世界，但在故事中却存在“王国”、“公主”、“骑士”等等，而且还有剑与魔法。经过竹谷的美术制作组的倾力开发，将把一种全新的感觉带给玩家。

游戏中的画面是以POLYGON构成，地图也同样是3D的，这充分展现了次世代主机的优越性能。同时游戏的指令菜单也采用了简单明了的图形指示，形式有些类似于“光明与黑暗”系列中的指令菜单。







评价

BLUE

以近未来的世界为舞台，在剧本构思方面非常吸引人。游戏类型为较为轻松的S·RPG，大师级人物的加盟相信会为本作添色不少！

8

DRAGON

看完本作的资料后，本人觉得十分奇怪，在近未来的舞台上怎么还会有公主和骑士呢？虽然《光明力量》是优秀的作品，但是这种模式并不应该应用在每一个游戏里。

7

FOX

SEGA公司推出的最新作，目前仍旧处于制作期间，所以还不太清楚游戏的具体内容。但目前看画面比较阴暗，系统也不太理想。

7

E·T

由SEGA开发的模拟游戏，其世界观的设定十分新奇，并且有一些《光明力量》的影子。由于该作开发画面比较沉闷，想必发售时不会造成轰动。

6



银河少女警察

厂商:IMAGINEER　机种:SS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年6月

又是一款育成模拟游戏,用你的力量培养出合格的银河警察吧!

土星机上系列最新作

在PS上曾经发售的《银河少女警察2086》以及《银河警察Re-inforce》以其优秀的人物设定、精美的画面、全新的游戏系统给玩家留下了深刻的印象。此回IMAGINEER又将此作品移植到土星上,想必不会令玩家失望。

在"银河警察"系列游戏中玩家扮演一名银河警察机构的长官,负责指导几名银河警察候补生,辅导他们在各方面成长,最后成为真正的银河警察。

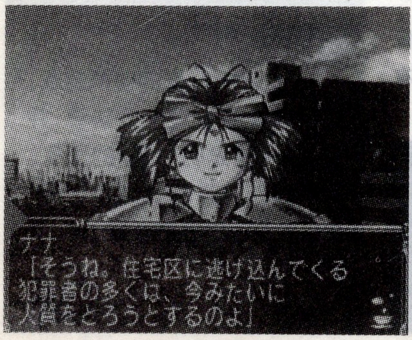




新颖独特的系统设计

在这部作品中最大的特点就是对主人公的培养教育,在不同的学习过程中掌握各方面的技术,由于每个长官指导的项目不同,所以玩家应全方位的学习。在游戏中存在着各长官的友好度,只要友好度到达一定程度,能力的成长也就不成问题了。

在训练以外,还有娱乐的时间,在这段时间中会发生许多有趣的特定情节,也许其中一些会使长官的友好度上升,这就要看你当时的表现如何了。





评价

BLUE

曾玩过本作的PS版,游戏画面十分精细,几位重要角色也设计得相当成功。SS的移植版基本忠实原作,但也正因如此而让人感到缺乏新意。

7

DRAGON

又是一部育成型游戏,以未来的世界为舞台而培养银河警察。在游戏中一些创意很有意思,但是还不能摆脱一般育成类GAME的俗套。

7

FOX

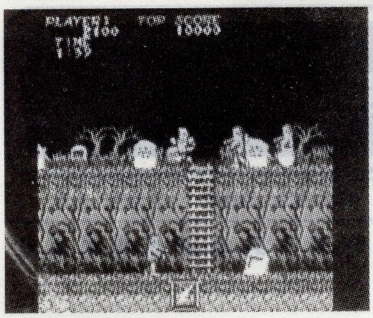
这款游戏主要目的是育成,所以喜爱此类游戏的朋友应该不会错过。这回游戏中又加入了许多新要素,画面也有所提升。

7

E·T

移植PS的育成类游戏,由于最近此类游戏比较多,因此这个游戏在销售成绩上不会有很大突破。总体来讲是一款比较一般的作品。

6



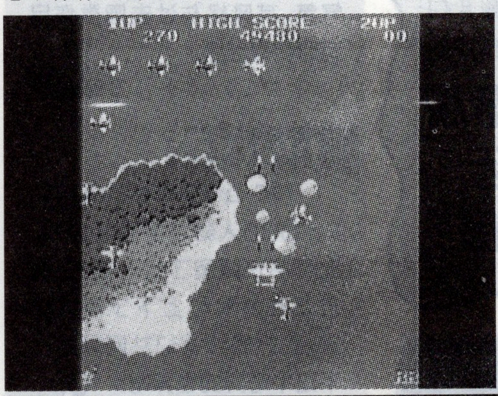
CAPCOM 合集

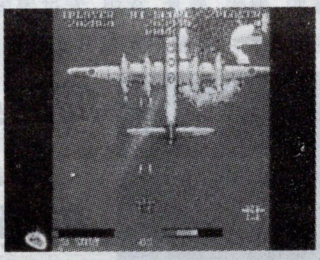
厂商:CAPCOM　机种:PS/SS　类型:ETC　媒体:CD-ROM　发售日:未定

经典名作复活了,新老玩家都要注意喽!千万不要错过收藏的机会呀!

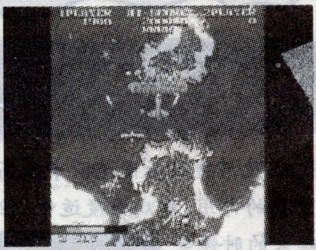
第1集　击坠王的时代

就像其它公司一样,CAPCOM 也推出了收录过去名作的经典系列作品。首先推出的是纵版射击游戏“19XX”系列,其中共收录了 3 个作品,分别是 1984 年 12 月推出的《1942》、1987 年 6 月推出的《1943》以及随后推出的《1943 改》,并且加入了资料设定和鉴赏模式,实在是令人感动。喜爱 CAPCOM 公司作品的玩家千万别忘了保存一套呀!





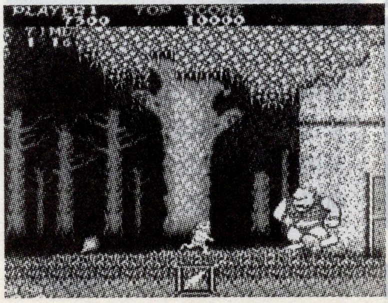
▲SS 版的《1942》　▼PS 版的《1943 改》



喜爱射击游戏的朋友相信不会忘记 CAPCOM 公司的“19××”系列,其华丽的画面以及爽快的射击感觉,都令人爱不释手。

第2集　魔界与骑士

CAPCOM 经典合集的第二作,收集了“魔界村”系列等三部作品,其中包括 1985 年与 1988 年在街机上登场的《魔界村》、《大魔界村》以及 1991 年发售在超级任天堂上的《超魔界村》。这三款游戏代表了 CAPCOM 公司横版游戏在数年中风格的变化,十分具有收藏价值。



魔界之门已经打开!

▼PS 版的《超魔界村》



▲SS 版的《超魔界村》

评价

BLUE

因为十分喜爱 CAPCOM 公司,所以对其所推出的作品也极感兴趣。此次的《CAPCOM 合集》收录了过去的几部游戏,有着浓郁的怀旧气息,称得上是收藏佳品!

8

DRAGON

说起 CAPCOM 大家必先会想到著名的对战 ACT“街霸”系列,虽然这一系列名声很大,但我们也不应忘记这个公司制作的其它经典游戏,怎么样?还不收集一片?

7

FOX

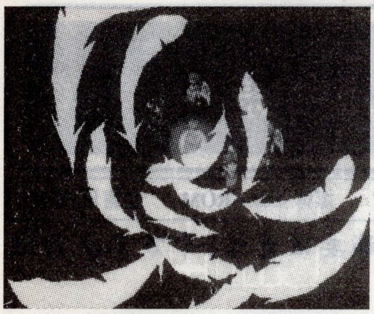
是该公司经典游戏的系列合集,对于老玩家们来说,在次世代上再玩一回,一定会有特殊的感觉,说不定会想起过去的趣事哟!

7

E·T

CAPCOM 把它从前的经典街机游戏以合集的形式推出,我们可以称它为怀旧作品,其中《1942》、《1943》、《魔界村》都是那些老玩家的最爱。

8



黑色细胞

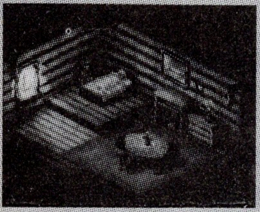
厂商:NEC　机种:SS　类型:S·RPG　媒体:CD-ROM　发售日:未定

NEC推出的最新作,其带有神话色彩的世界观尤其引人入胜!

与"七宗罪"有关的游戏

背上的翅膀是罪恶的象征吗?

故事发生地是有翼族的王国,在那里长着黑翼的人是高贵的,而长有白翼的人正相反,只能作为奴隶身份出现。在这个世界中充满了愤怒、骄傲、嫉妒、懒惰、暴食、欲望,看过美国影片《七宗罪》的朋友们一定很熟悉这几个词汇吧。





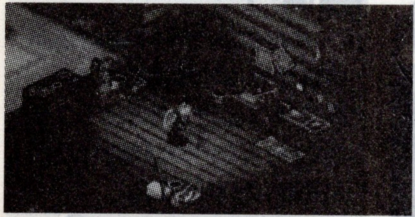
何时摆脱命运的锁链?

独特的战斗系统

战斗画面是标准的模拟战斗类型,45度斜视画面使地图中的高低差表现得非常清楚,在战斗中高低差也起着很重要的作用。游戏难度适中,但仍需要玩者在战略战术思想上周密策划,相信玩起来的时候会极有乐趣。



战斗终了后,经验值的使用是至关重要的,自由度非常高的成长系统使游戏更具魅力。当玩家使用的角色升级时,可以像"女神转生"系列那样,可自行调配各项能力值的提升,玩家可以根据自己的喜好创造出能力值非常平均的人物或某方面极端突出的角色。





可充分发挥玩者才智和想象力的杰出作品!

评价

BLUE

当初看影片《七宗罪》的时候,便有极深的感触,此次NEC公司为玩家所展现的这个罪恶的世界更是充满了阴沉压抑的气氛,其风格与过去同类作品有着明显区别。

7

DRAGON

NEC公司制作的游戏都是以漂亮的人物造型而著称的,此作不仅保留了这一传统,而且还在游戏性上下了很大功夫。到时候让我们共同领略一下这个奇异的世界吧!

8

FOX

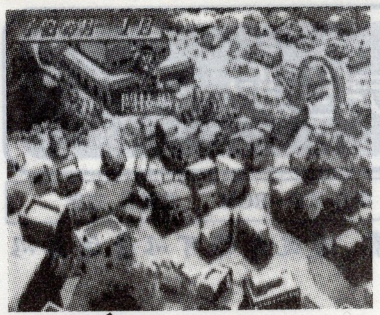
由NEC公司制作的模拟游戏,世界观非常出色,画面也很精彩,并且是现时最流行的S·RPG类型,所以非常值得期待。

8

E·T

由NEC制作的神话形SLG游戏,由于该作正处于开发阶级,因此还有些缺陷,但其世界观的设定着实令人激动,是个可以一玩的游戏。

7



灵魂迷宫

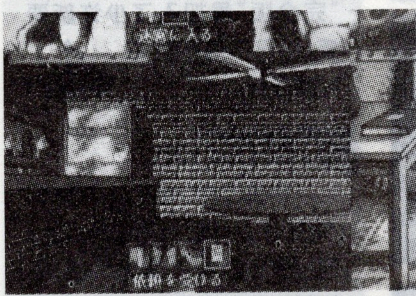
厂商:ALTRON　机种:SS　类型:A·RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年5月

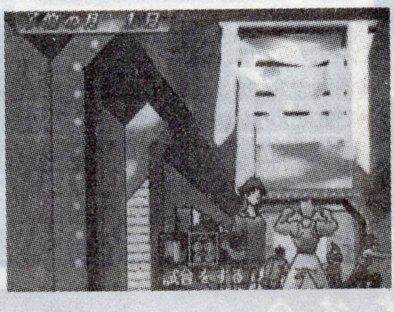
虽然公司并不知名,但游戏的好坏并不取决于厂商的知名度!

以迷宫探索和卡片收集为目的

这款游戏的系统十分新颖,是以迷宫冒险游戏为主线并加入了收集卡片的因素,这样一来使游戏的乐趣倍增。

游戏的迷宫总共100层,并且每回进入迷宫都会改变(有些类似《风来之西林》),卡片也共有800种以上。此游戏还可两人同时进行。





属性的相互关系对游戏有重要影响

游戏中共存在着五种属性,分别是金属大地之力——土、自然植物之力——木、雷能量之力——金、火焰生命之力——火、水份冷汽之力——水,它们相互之间存在着相克的关系,分别是金克木、木克土,以此类推。

游戏可两人同时进行,并且利用SS本身的时钟机能设计了类似《天外魔镜外传》中所使用的PLG(真实时间)系统,这样做的目的相信是为了增加玩者的投入感吧!

此外本作中的商业模式和格斗模式也是十分值得尝试的。



评价

BLUE

加入了多方面吸引玩家的因素,如卡片的收集以及可双人进行游戏等。本作总体水平一般,有时甚至给人杂乱的感觉。

7

DRAGON

3D迷宫再加上纸牌类游戏,现在的作品有不少都采用二到三种游戏类型的组合,以为这样才算有所创新,这可不是游戏发展的正路。

6

FOX

游戏中的设定很不错,但画面略显稚嫩,毕竟厂商实力有限。对于喜爱玩迷宫游戏的玩家们来说,本作还是不可错过的。

6

E·T

以3D迷宫为主的探险类RPG游戏,由于加入了卡片收集等因素,使得此游戏的战斗方式有些像FC版的《龙珠Z》。喜欢探险的玩家尽可一试。

7



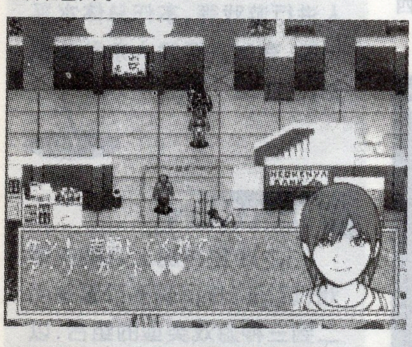
LINDA³ 完全版

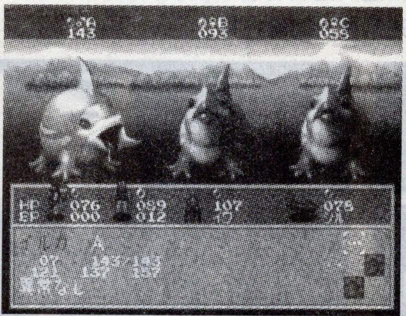
厂商:ASCII　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

向玩家展现一个全新的世界，通过本作可以尝试与以往游戏不同的乐趣！

移植自 PC－E 的名作

“1995”年发售在 PC－E 上的“LIND”以其独特的故事和自由度非常高的“动物捕获”系统而名噪一时，在去年秋季该作又移植到 PS 上并加入了大量的过场动画。现在，ASCII 公司决定将其移植到 SS 上，以便让更多的玩家都能体会到该作的独特魅力。





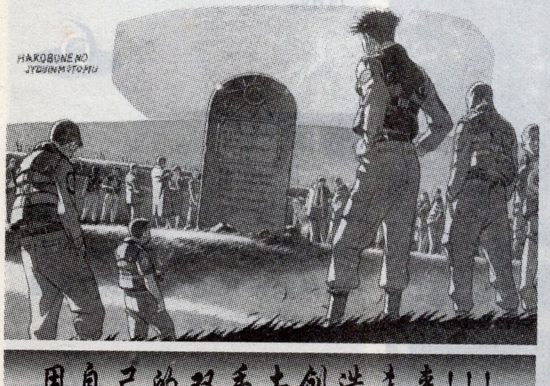
故事简介

神之方舟

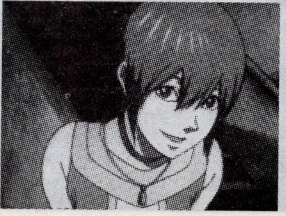
故事发生在人类离开地球的一百年后。殖民惑星“新・肯尼亚”受到陨石的威胁，离碰撞只有八年时间了，为了逃避灭顶之灾，有些人制定出了一个移民计划，一个自称为神的人提出：“将星球上居住的所有动物收集起来，逃到其它星球上。”并赠送给主角一艘“箱船”。

再创新天

游戏的主要目的就是在星球上收集动物。但随着时间的推进，会发生许多这样那样的事件，根据事件的发生会使游戏的结尾发生三种不同的变化，至于是什么，就要靠玩家自己去寻找了。本作系统新颖，构思巧妙，如果你没有玩过 PS 版的话，不妨尝试一下。







用自己的双手去创造未来!!!

评价

BLUE

SS 的游戏真是越来越少了，而出色的原创作品更是难得一见。《LINDA³》早在去年便曾在 PS 主机上推出，此次 SS 的“完全版”虽加入了少许新要素，但已不值得再花时间去玩。

4

DRAGON

移植自 PC 的名作，近来有少少 PC 名作移植到家用机上，但主要以日版 PC 游戏为主，不知何时能于家用机上看到众多美版的优秀 PC GAME。

6

FOX

画面一般，人物设计也不太理想，虽说故事背景的设定十分有趣，却并不太吸引我，况且 PS 已经移植过，所以有种陈旧的感觉。

6

E・T

移植自 PC 的 RPG 游戏，游戏以创造新类型种族为主。当初 PS 版曾受到好评，而 SS 版在原有的基础上又加入了一些新情节，玩过 PS 版的玩家们也可再次去玩。

6

日本代表チームの監督になろう!

世界初、サッカーRPG

世界足球 RPG

厂商:ENIX　机种:SS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 6 月

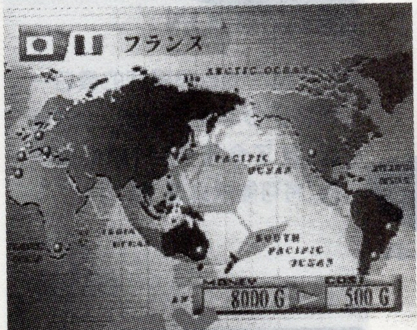
全新类型的 RPG,相信球迷和游戏迷都会十分支持本作!

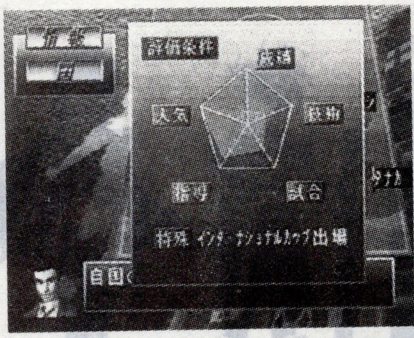
全新系统的足球游戏

为胜利而拼搏!

由 ENIX 与 SEGA 共同合作开发的以足球为题材的 RPG 游戏即将登场。ENIX 以制作“勇者斗恶龙”系列而在业界中称霸一时,而 SEGA 也为玩者制作了“创造职业球会”系列的经典作品,在 98 世界杯即将开赛之际,这款游戏的推出也及时的满足了既是球迷又是游戏迷的愿望。

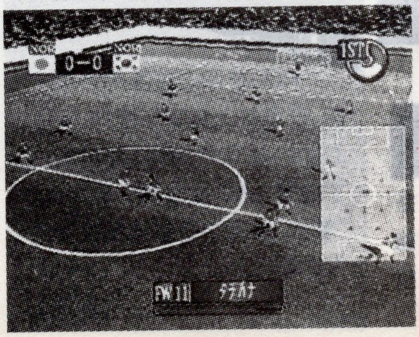
玩家的身份便是日本代表队的监督,任务是领导全日本队夺取“世界杯”。做为一个球队的监督,你的首要任务是在世界各国收集有关情报,利用这些情报来强化自己的队伍,玩者的目标当然是成为最优秀的监督,而通向胜利之路又是十分艰苦的,需要进行不断的训练以及对战才能达到。





游戏的基本流程

这款游戏的流程与一般 RPG 不太一样,基本上遵循准备→收集情报→战斗的规律,虽然属于 RPG 类型,但仍然带有一定的育成因素,例如对选手的选拔以及培育、训练都要经过很长一段时间,然而每个队员都有个人的级别,随着级别的增长,队伍会慢慢的成长起来。就像“创造职业球会”一样,游戏中也带有一种类似连携力的特殊能力。至于是否特定的选手具有必杀技,目前还不太清楚,但有一点可以肯定,那就是本作所展现的球赛场面将极为火爆!





评价

BLUE

以足球为主题的 RPG 极为罕见,自从 ENIX 公布此游戏后便一直受到各界玩家的关注。本作加入了育成的因素,使玩者能更多的参与到游戏中。

9

DRAGON

期待这种类型的足球 GAME 已经许久许久了,终于可以以个人的视点进入这个能让数亿人疯狂的“世界”中。

8

FOX

类型新颖,虽说是以足球为主要因素,却加入了 RPG 的内容,由 SEGA 与 ENIX 两家联手,应该会十分成功。

8

E·T

SEGA 与 ENIX 制作的与《创造职业球会》类似的足球 RPG 游戏,从内容上来看比《创造职业球会》还要丰富。编辑部中有许多人在期待着这款游戏的面市。

8

LANGRISSER THE END OF LEGEND

ラングリッサーV ～ジ エンド オブ レジェンド～

梦幻模拟战V

厂商:NCS	机种:SS	类型:S·RPG	媒体:CD-ROM	发售日:1998年6月

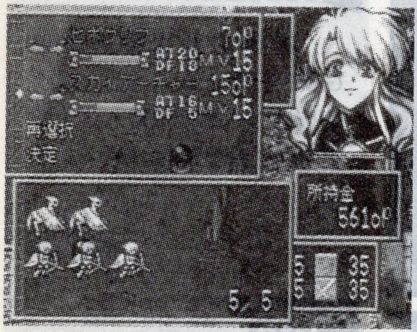
是该系列的最后一作,无论从游戏质量上还是从收藏意义上都不容错过!

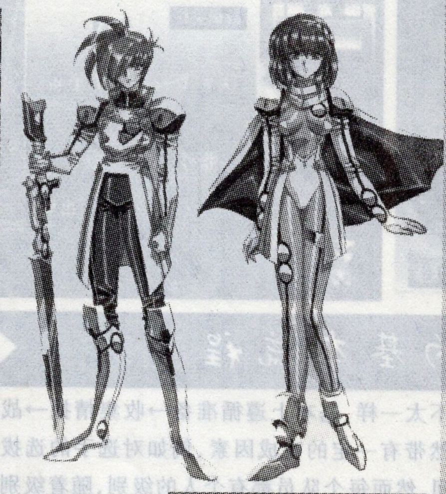
"梦幻系列"最终章

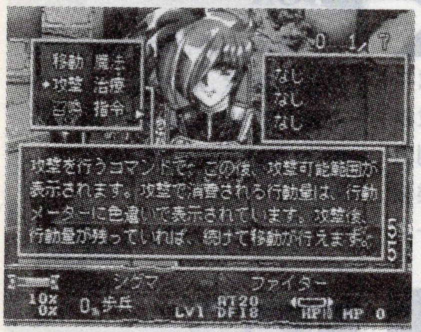
FINAL DREAM

《梦幻模拟战》至今已推出了四集总共10部作品,在PC-E、SFC、MD、PC-FX、PS、SS都曾发售过。以它那动人的故事以及众多极富个性的角色在众玩家当中掀起了不小的波澜,这部以"圣剑"与"魔剑"、"光辉"与"黑暗"之间的战争也经过了几百年的时间了,而此系列的游戏也陪伴着我们经历了七、八个寒暑。

作为一个传说,它也该为整个故事划上一个完满的休止符,因此《梦幻模拟战V～传说之终结》马上就要登场了。作为全系列的最后一作,故事初始设定在前作(Ⅳ)的结尾,而本篇新的物语也将随之开始。在游戏的操作系统上也沿续了前作,尽管"Ⅳ"代的系统在玩家当中褒贬不一,但作为对新类型游戏不断地探求又使我们不得不由衷地佩服NCS的精神。









当梦幻终结的时候……

全新的系统大突破

FINAL DREAM

佣兵系统可以说是整个系列的最为经典的设定,并且在MD版的"Ⅱ"中更是率先使用了混合带兵制,虽然在以后的各版中这个设定不知为何被取消了(可能是厂商有意地造成与MD版的分别才这样做的),但在本篇中这个设定又被启用了。

评价

BLUE

本来已对"梦幻模拟战"系列的游戏极为钟爱,又加之"梦V"是该系列的最后一作,所以便对其有了双重的感情和期待。"兰古利萨"的梦终将结束,想到此处真不禁有几许伤感!

8

DRAGON

NCS的经典系列的最后一作将于今年夏天出现,也就是说,过了今年6月"梦幻模拟战"将可能永远是"梦"了。

8

FOX

"梦幻模拟战"终于要推出第五代了,前两作虽令不太满意,本作作为"最终章",加入了动画及许多新要素,是非常值得期待的大作。

8

E·T

NCS制作的该系列最后一作,在系统上继承了前作,画面上比以前有所加强,并且加入了动画。由于是该系列的完结,"梦战"系列中所以谜团都将为大家解开。

7

SOLDIVIDE

ソルディバイド

SOLDIVIDE

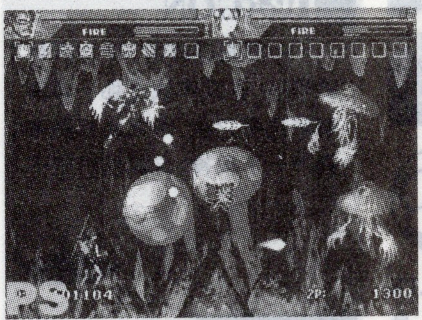
厂商:彩京	机种:SS/PS	类型:STG	媒体:CD-ROM	发售日:未定

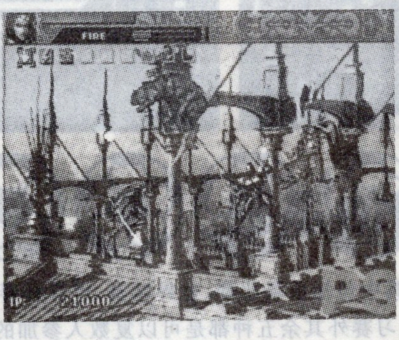
是彩京公司著名街机游戏的移植版,其人物设定十分出色!

完全移植街机的游戏

此游戏在街机上受到广大好评以及独特的故事分支系统使射击游戏更具有可玩性,这次彩京公司又将此游戏分别移植给PS与SS,相信移植度会非常高,只是不太清楚会加入什么新的要素或是新的剧情。游戏画面从以往的2D变成了更具立体效果的质感贴图。

在此游戏中加入了一种被称为“斩”的动作,由于这个要素的加入使这款游戏被称为“异色的射击游戏”,斩的动作可以通过指令进行最多4次的连续攻击,这样玩者便可以利用射击与动作对这个游戏进行攻略,其斩击动作的爽快感超过了以往的射击游戏。





人物简介



可以使用高等级魔法与召唤术的伟大魔导师,其魔术能力是三人中最强的,魔法种类也比另外两人多,是个令敌人恐惧的人。



是“森之都市”的居民,也是飞翼族族长的儿子,由于父亲被魔王伊普塔杀害而燃起了复仇之火,其移动速度是3人中最快,战斗力较高。



曾经是圣战士,但为了夺回被魔王伊普塔侵略的祖国毅然成为了暗黑骑士。由于是剑士,他的接近战能力很高,其斩击的威力也很明显。

评价

BLUE

彩京作为老牌射击游戏公司,一向有着不俗的表现。《SDLDIVE》最引人注目的是其几位主角的设计,此外游戏画面也相当华丽,是难得的STG佳作。

8

DRAGON

射击游戏中一直都缺乏经典作品,这次的《SOLDIVIDE》将会是一款令广大STG迷们欢呼不已的优秀GAME。

8

FOX

街机移植的经典射击GAME,系统非常新颖,并且画面华丽,这回SS、PS两大主机都将发售,彩京真是体贴玩家呀!

8

E·T

由彩京制作的大人气街机射击游戏的移植版,在画面上与街机相差无几,并且完全继承了街机版的系统,但由于发售日未定,因此还要等上一段时间。

7



实况足球——法国98世界杯

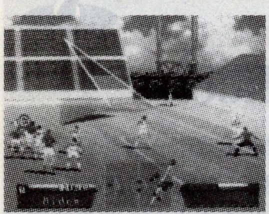
厂商:KONAMI	机种:N64	类型:SPT	容量:128M	发售日:1998年6月4日

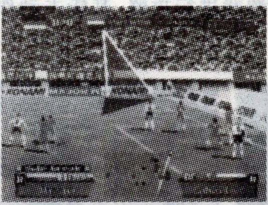
完全再现球场上火爆的每个瞬间,如果你也是球迷,那还等什么?

实况足球再次登场

实况系列自超级任天堂时期就已发售,随后在PS、SS和N64上都有发售。尤其是SFC上的"世界实况足球 "更为精彩。随后KONAMI又在N64上发售了"世界实况足球3"也非常成功。眼看法国'98世界杯开赛在际,KONAMI又要推出第四作。

在法国世界杯中游戏更注重了防守与进攻设定的修改,让人体验在一种真正在实际比赛中的感觉。





全新的系统

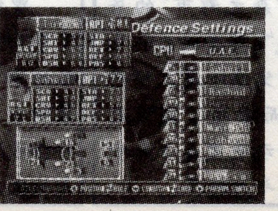
在最新作中共有六种游戏模式,其中包括单场比赛、世界联赛、世界杯赛、PK(点球决胜),剧情模式和练习赛。除练习赛外其余五种都是可以复数人参加的,最多可四人参加。

游戏中共有四十八支队伍参赛,每支队都是以预选赛时的最新情报设定的,各国的阵形和战术以及队员的特征以及能力都和现实一样,只是名字稍有改动,但可以在功能栏中改为实名,这就要看你是不是一个真正的足球迷了。

另外据最新的开发状况来看,球队的阵型与前作相同,目前世界上各种先进的打法都罗列其中,比如:3-6-1阵型,战术是前作的两倍,达到十六种之多,人盯人的设定也依然存在。除此以外玩家还可以自己设置阵型以及攻击人数,调整各队员在场上的具体位置。还有队员入球后的动作以及球员受伤后的情况也都重新制作并追加了新的画面。

总体而言,这款足球游戏是目前为止,足球GAME中的王者。比其前作更加具有魅力。





评价

BLUE

提起N64主机上的游戏,最为人津津乐道的便是几款运动类作品。此次KONAMI为其制作的《实况足球~法国'98世界杯》不仅保持了该系列的一贯风格,同时又有所提高!

7

DRAGON

今夏将是法国'98世界杯的季节,在深夜观赏那一幕幕精彩比赛之余,用这部作品来调节一下精神,这真是再好不过了。

9

FOX

历代"实况"我都非常喜欢,上回"指南(1)"中的实况足球3代我就给了高分,这回当然也不例外。本作可以说是我最期待的游戏。

10

E·T

KONAMI最值得夸耀的足球游戏,可以说是N64游戏中的精品。由于'98世界杯即将开幕,因此这个游戏的发售具有极为特殊的意义。

9

热斗出招

HOT FIGHTING

共计格斗出招及系统解析十篇！



特别推荐

野心之战(ARC)
街头霸王 EX 2(ARC)
星际悍将 2(ARC)

SQUARE 参入街机领域的第一作!

野心之战 ~ EHRGEIZ

GOD BLESS THE RING

机种:ARC　厂商:SQUARE + NAMCO　类型:对战 ACT

『EHRGEIZ』

Background Story

50 年前,在德国的古代遗迹内发现了带有谜之物质的武器,这便是被称为 EHRGEIZ 的剑,虽然剑身已经拆断了,但剑柄却是以不可思议之石所组成的。这之后召开了世界最强的格斗大会,大会的奖品便是这柄神奇的 EHRGIZ 之剑,它被赋予那些大会的优胜者。

一方面在,在中东的沙漠地带,某组织正在指挥着向隐藏着不老不死之谜的遗迹进发,这个组织的名字就是"红蝎"! 它们表面上是为了保护古代的秘室,遗迹为结成的超国家团体,但实际上真天上的目的是利用超古代的文明技术开发生物兵器。

红蝎集团已经逐步地了解到这个传说的古代遗迹的秘密,并且到了地下深处的遗迹之门,但是,大门的钥匙却并没有找到。

这之后,便有了遗迹大门的钥匙便是那柄由不思议之石组成的被称为 EHRGEIZ 的剑。传说当遗迹大门打开之日,神秘之石便会被妖异的光芒所包围,而持有者的心灵便会被不思议的强力冲动感所驱使,这样……

在前 3 回的 THE EHRGE12 冠军格斗大会的优胜者,也就是 EHRGEIZ 的持有者增田光司被那神秘之石的光芒所引吸来到了中东,光司在这里发现了遗迹的秘密发掘现场。

被神秘之石所引导的光司,被红蝎集团认为是侵入者而遭到攻击,虽然已经逃离了此地,但这以后,光司的生命不断的受到红蝎集团的威胁,而遗迹也不像以前那样容易接近了。

这样,在次日 THE EHRGEIZ 冠军格斗大会即将开始之时,光司返回了 EHRGEIZ 大会管理委员会,由于考虑到公开露面会有危险,他决定不参加这次大会。在他离开之时送给了女儿阳子一封信,信中让阳子继承父亲的意志再次夺得大会冠军。

被阴云笼罩的 THE EHRGEIZ 大会已经不再是决定谁是世界最强格斗家那么简单了。

而得到了 EHRGEIZ 的大会优胜者还没来得及参加闭幕式便被那神秘之石的光芒所引导着去了……

但是,在途中被古代之谜的野心所驱使的幕后者便开始不断地阻止 EHRGEIZ 的持有者。

SQUARE & NAMCO

SQUARE + NAMCO 共同开发的 3D 对战游戏《EHRGEIZ》已经面市了。这款游戏 SQUARE 被参加街机游戏制作的处女作,开发小组便为 PS 制作《TOBAL2》的 IREAM,FACTRY。由于《TOAL2》在 PS 上的成功,因此期待上游戏的玩者很多,这不仅仅是两个著名厂商的首次合作。而且还表示站街机中的 3D 对战游戏已经开始向新的领域进步了。

《EGRGEIZ》的最大特征是在广阔的场地上进行全方位的对战,这与其它对战格斗游戏不一样,由于有了这种带有高低差的场地,由此可以使玩家们纵横无尽地驱使着各种角色进行战斗,这一点是最重要的。

在广阔的场地还会有木箱类的设施出现,而木箱也可成为武器来攻击敌人的,另外还可以利用木箱到达更高的地方,这样便会派生出许多特殊攻击(当木箱被破坏后,便会出现宝物)。

根据以上的说明会有玩者有这样的疑问:这不是一个很幼稚的游戏吗? 不必担心! 游戏中的角色拥有许多种类的必杀技,而飞行道具也可以应用在攻击逃跑的对手之上。另外,如地雷等一些战略性的武器在游戏中也被广泛应用,这游戏的多彩性,可玩性与战略性也就大大地提高了。

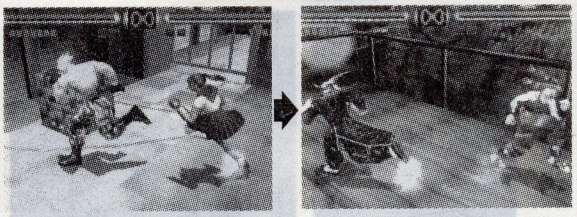
必杀技使用是要消费能量槽的,这也是它的弱点,而且必杀技能量槽基本上是不知回复的,所以当与对手还有一定距离时乱用秘杀技是不明智的,最重要的的便是接近战。

在接近战中习惯了以往的格斗游戏玩法的玩家对以前攻防的方法也可以加入应用,另外游戏中加入了家用版《TOBAL2》的许多颇受好评的系统,这也是它异于一般格斗游戏的要点之一。

因此可以说《EHRGEIZ》融入了许多格斗游戏的优点,并且还有突出它特点的一面,这就需要玩家们用一定的时间来习惯它的一些特殊操作,这确实是一款十分有趣的游戏,玩友们不必有恐惧的心理,尽情地享受游戏的乐趣吧!

移动系的操作

跑！ 操纵杆的 8 个方向（G 键不按）



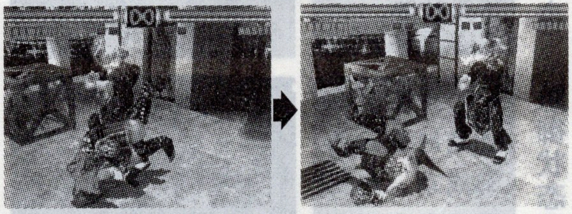
在不按 G 键的状态下利用操纵杆输入方向指令，便可操纵角色向不同的方向快速移动。

走！ 按住 G 键色



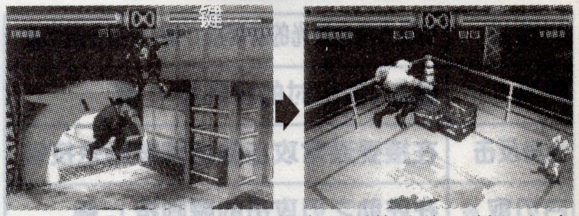
按住 G 键再向操纵杆控制角色的移动便是行走，在行走当时呈上段防御状态。

翻滚！ 按住 G 键操纵杆推 2 回



按住 G 键的同时用一定的速度把方向杆推 2 回，便可以令角色作出翻滚动作，在这时能攻击的角色也有。

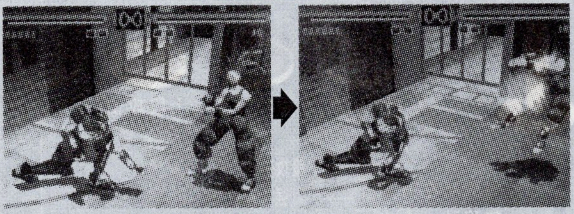
跳！ 方向杆推 2 回再按 G 必杀技键



在输方向杆 2 回方向指令后再快速按 G 键－必杀技键便可以令角色跳起，同时跳起的高底是可以调整的，另外，在跳起后也存在固有的攻击动作。

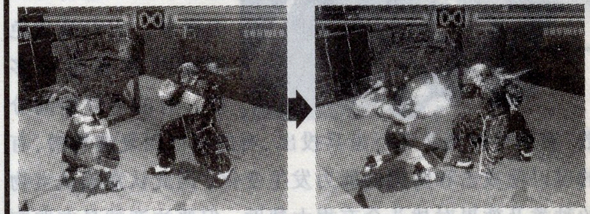
攻击系的操作

必杀技！ 使用必杀技能量槽



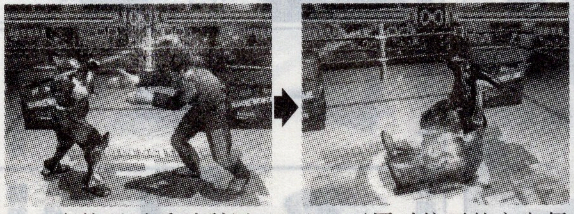
是对手不能防御的必杀攻击。在体力槽下方的便是必杀技能量槽，注意当能量槽中没有能量时只是特殊攻击。

上段攻击！ G 键＋上段键便是强上段攻击



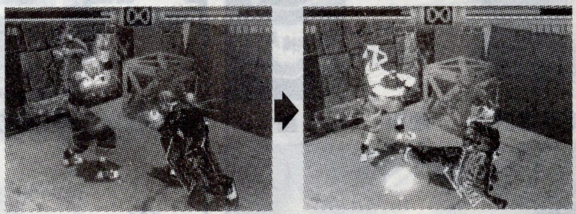
上段攻击对对手下蹲防御是很有效的（实际上常有中段判定的上段攻击很多）。

投技！ G 键＋上段攻击键＋下段攻击键



在接近对手时利用 G＋上＋下同时按下的方向便可形成摔投技木箱也是可以拿起投掷的，当木箱破坏后还会有宝物出现。

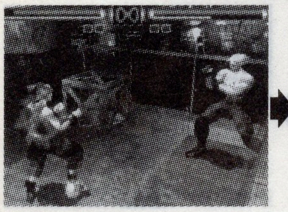
下段攻击！ G 键＋下段便是强下段攻击

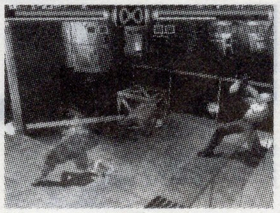


游戏中对手移动中（不是跑步状态）会带有自动上段防御的特征，因此下段攻击便是破解的方法之一。

防御系的操作

回避动作! 方向杆＋G键连打(2次以上)





回避行动与防御秘杀技的动作,可以令飞行道具系必杀技无效,但要注意除此以外的攻击是不能防备的。

面向中级玩家的防御要点

对投技	当己方角色发光的瞬间按G键(对指令投无效)
受身	受身:在倒时的瞬间按G键
当身反击	在接受通常攻击的瞬间按必杀技键
白刃取※	在佐助之刃攻击的瞬间按G键

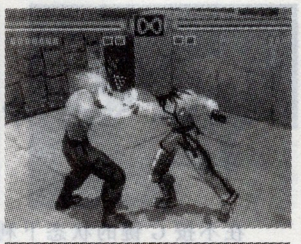
※白刃取:只是一种对“佐助の刀”类的武器系攻击有特殊防御效果的防御手段。

防御操作!

当不使用摇杆时按G键是下蹲。要注意!

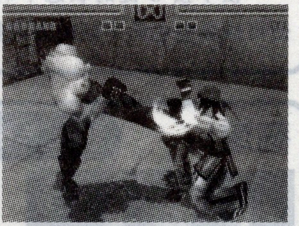
对上段攻击

在角色行走时便可自动形成上段防御体势。



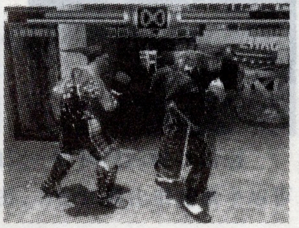
对下段攻击

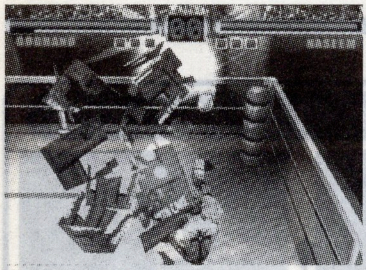
角色下蹲状态并同时按G键便可进行下段防御。



防御状态显示

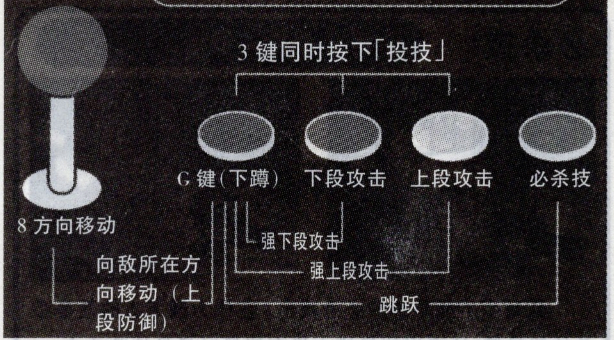
当出现白色光时表示防御成功,当出现蓝色光时表示防御失败。



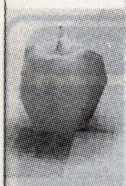


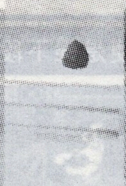
在游戏中特定的版面内,当木箱被破坏后便会出现不同的宝物,由于宝物的种类很多,它们给角色带来的效果也很多样。有的可以提高分数、有的可以当作飞行道具投出、有的可以回复能量槽、有的可以使攻击和防御的能力发生变化,因此认真确认宝物的种类及效果对战斗会有很大帮助。但要注意的是在取宝物的同时很可能会受到对手的袭击,因此要小心!

基本操作方法



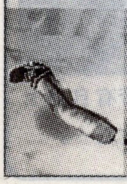
苹果 蛋糕 缸头

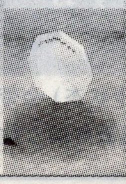






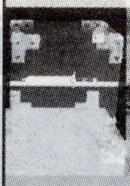
韩大韩的足 硬币 星

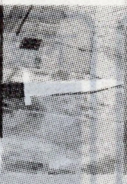


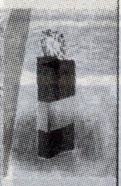




剑 小刀 雷管

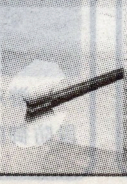


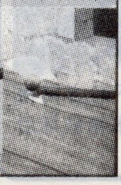




EHRGEIZ 斧(双刃) 斧(单刃)







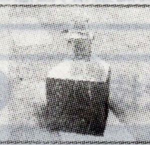
必杀技槽回复

白色药



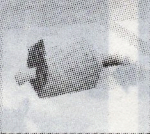
ESC POINT

青色药

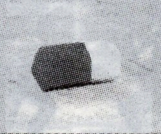


攻击力×1.5

肉



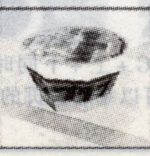
胶囊



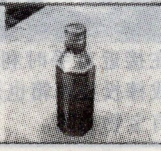
攻击力上升

防御力×1.2

拉面

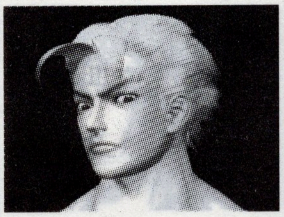


绿色药



防御力上升

三岛拳



年龄:26 岁
国籍:日本
性别:男
职业:佣兵,现三岛建设社长
必杀技:ARMGUN・地雷・手榴弹

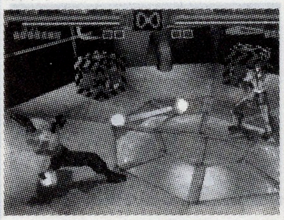
以前曾经是红蝎集团的佣兵,在一个偶然的机会里他从组织里得知在某个超古代遗迹里隐藏着不老不死的谜,而这一点驱使着他准备从事这项发掘工作。

由于佣兵不能随便退役的,因此他自残右腕以便申请退役,这之后他把这个消息卖给了世界上一著名大财团,因而得到资助设立了遗迹发掘会社。

在三岛拳逐渐恢复右腕的同时,他在社内设立了专研小组,并且获得了有关遗迹秘密的EHRGEIZ之石。这样拳的野心也就渐渐地膨涨起来。

REVIEW

EHRGEIZ 的主人公角色,由于本人过去当过佣兵,因此他在格斗中最大的特征便是可以使用军事兵器当作必杀技。他可以任意使用如地雷,手榴弹等爆炸型火器。另外,他的右腕则是一支很强的ARMGON。由于他独特的本领,因此可以开发出一套他适用的狙击战术。



此人的必杀技 **ARM GUN** 射击是十分快速的。



在施放地雷时要注意不要被它炸到自己。

阳子



年龄:17 岁
国籍:日本
性别:女
职业:ICPO 的情报员
必杀技:ヨーヨー

阳子的父亲是研究考古学的冒险家兼格斗家,母亲则是鬼子母神流柔术的继承人。在阳子 10 岁的时候父母便离婚了,而阳子则由母亲哺养。

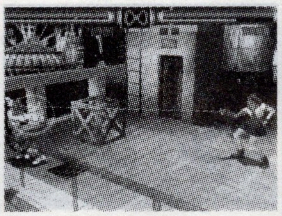
阳子平时是高中生,由于ICPO 看中了她本身的柔术才能,因此让她参加了 ICPO 近距离对战略研究小组。

某日,不知身处何方的寄给她一封信,并告诉她一定要得在传说的 EHRGEIZ。

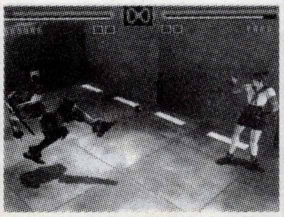
就在此时 ICPO 也准备让她调查有关 EHRGEIZ 的情报,并因此让她参加了本次格斗大会。

REVIEW

阳子攻击的特征就像她的名字一样,可以使用一种叫做 YO-YO(妖妖)的武器,特点与"幽白"中铃木的"魔妖妖"很相似,并她的妖妖并不是简单的飞行道具,还可以用妖妖将敌人拉过来再用其它连续技攻击。另外"犬散步"(铃木的同门?)也是她的绝技之一。这样可攻击到远处的对手。



阳子的ヨーヨー可以将对手牵引过来。



施放ビー玉可以令对手的行动受阻。

那吉姆



年龄:29
国籍:英国
性别:男
职业:泰拳手
必杀技:火箭拳

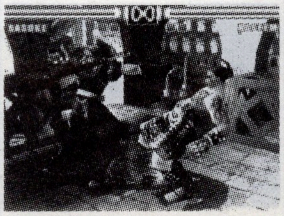
"站在我面前的家伙都给我去死吧!"。这便是那吉姆的格言,遵循着这一信条他每日都在不断地向更强的对手挑战。但是,在泰拳界已经找不到可做他对手的人了,而那吉姆也逐渐厌倦了这种格斗方式。这时,他得知在"THE EHRGEIZ"冠军格斗大会上可以使用武器、超能力、飞行道具等新颖的格斗形式,因此他便决定去大会中一试身手。与其它选手不一样的是他对本次大会所赠的 EHRGEIZ,古代之谜全无兴趣,只是想与更强的对手战斗,抱着这一斗志的那吉姆开始了他宿命之战。

REVIEW

那吉姆的必杀技以火箭拳为代表的飞行道具。但他本人必杀技的特征还是以原来的泰拳为主,这才是他必杀技的本来面目,特点是由于上、中、下段组合攻击的连续技较多,喜欢接近战的玩家,那吉姆是个首选的角色。另外,由于其必杀技组合方法简单,因此比较容易掌握。



那吉姆的火箭射拳带有极高的追踪特性。



在作战中那吉姆也可以利用一些辅助招术进行回避。

佐助



年龄:不明
国籍:日本(?)
性别:男
职业:未来忍者
必杀技:手里剑、刀、烟幕、刺(铁棘篱)

从外表上看是一位不折不扣的忍者,但他本人的身份却没人知道。现在他是受雇于红蝎集团的工作兵,但实际上他本人的记忆丧失了,就连自己的名字也不记得了。

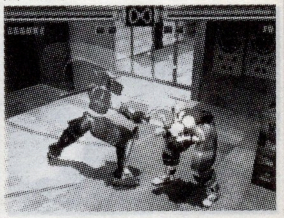
一次,接受到暗杀指令的他在追杀冒险家增田光司时发现了光司手中的武器发着不可思议的光芒,这使得他感觉到记忆有逐渐恢复的感觉。

为了追回失去的记忆,他参加了这次格斗大会,目标是获得传说的武器 EHRGEIZ,他相信只要成功一定能找回失去的自我。

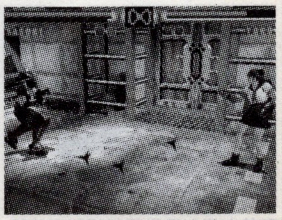
REVIEW

身为忍者的佐助:其固有技基本上由刀来发动,值得注意的是当他以刀进行攻击时,对手是不能防御的。

虽然对手不能直接防御,但可以在初击中的瞬间按 G 键利用白刃取来反击,这虽对佐助不利,但他本身其它的忍术可以弥补这一点不足。



佐助之剑是不可防御的,因此要绝对使用白刃取。



当佐助向地面施放荆棘时千万不要急于前进。

李书文



年龄:47 岁左右
国籍:中国
性别:男
职业:杀人拳法家
必杀技:长枪

李书文持有杀人拳法家的异称，并且其技法确实有一击必杀的威力。

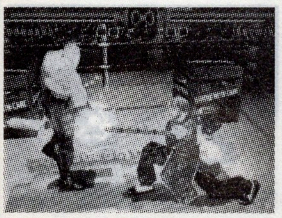
本人是李氏八极拳的创始者，并且有神枪之称的男子，传说中他被剧毒所害而死亡。

但是，红蝎集团在始皇帝陵发现了传说的"膏药"，并且以这种膏药的力量使他复活了，但是药力带来的副作用是令他的身体越来越年青，这样下去李书文很快就会消失。

为了追求真正的不老不死的药，他开始对传说的超古代遗迹之谜的探求。

REVIEW

八极拳的特点是接近单打(VR 战士的结城晶)，而李书文的固有技则是以强力的上段攻击为中心，并且利用特殊的步法接近对方，以便出其不意地给予敌人一击必杀的打击，这样一气获胜并不困难。另外，他的神枪攻击虽然有距离限制，但由于速度极快，因此也是一种恐怖的技巧。



李书文之枪出击的速度十分迅速，在接近战时会频繁出现。



李书文的八极拳可以将对手的防御体势崩坏。

狼少女



年龄:18 岁
国籍:德国系，被确定死亡之后无国籍
性别:女
职业:囚犯
必杀技:变身

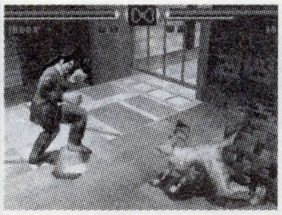
在一次亚马逊流域飞机坠落事件中，她受了严重的致命伤，当时许多人认为她是不可能再活过来了，但她却奇迹般地逃出了死神的魔掌。

这之后她被野狼拾到并养大成人(SF II的布兰卡?)，由于生活环境的原因使得她有 3 倍于常人的身体机能，并且在袭击森林附近的村民，对于这位"食人狼少女"的恐怖，村人们叫来刑务所的人来进行捕获，但是由于体能上的差别，就连监视官都不是她的对手。后来，她被红蝎招致旗下并给予她——JO 的名字。"我一定要得到 EHRGEIZ"这便是她经常说的话。

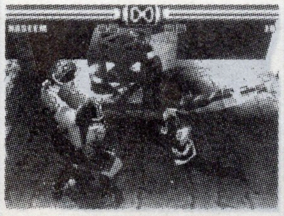
REVIEW

由于 JO 是被森林中的野狼养大的，因此，她便具有狼变身的必杀技，而且在变身为狼少女后其攻击是对手不能防御的。

另外，除必杀技外，她还拥有类似巴西"踢拳道"的独特连续攻击，并且由于其攻击方向及落点比较难掌握，因为会使对方比较棘手。



当她变身为狼时其通常技是无敌的。



当她是普通状态时其踢拳道技巧是十分华丽的。

猪场



年龄:38
国籍:日本
性别:男
职业:摔角手
必杀技:各种摔角技

是 EHRGEIZ 创始者卡尔·施耐德的弟子，是摔角界的泰山北斗，并且是 EHRGEIZ 管理委员会的委员。在师傅施耐德死后，他在师傅的遗物中发现了记载有关遗迹的一些笔记，他从笔记中推测到武器 EHRGEIZ 与超古代遗迹有着某种关系。

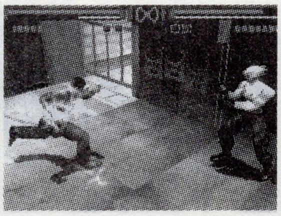
当猪场亲眼看到那发着魅惑之光的石头时，身体内出现了某种冲动感。

确认到神奇之谜以及自身的冲动感后，出于恩师给予自己的教诲之恩，以及自己所坚定的信念，他开始了探求传说武器的旅程。

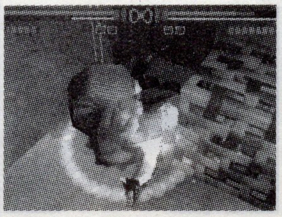
REVIEW

格斗游戏不可缺少的摔角类型的角色，打击技比较少，但却拥有许多强力的投技，这便是他的特征。

与其它角色的必杀技，飞行道具相对，猪场的必杀技多出现在摔投技上，其突进系的必杀技可以给对手很强的冲击。如你喜欢摔角类型的角色，猪场可以满足你。



当猪场使用必杀技时，他会带着一种奇怪的声音向你突进。



猪场在空中的投技具有很高的追踪特性。

韩 大韩



年龄:23
国籍:韩国
性别:男
职业:动作影星
必杀技:导弹

由于他身具韩国的国技跆拳道，因此在年轻时便成为动作片的名星，并且博得了广泛的好评，但实际上知道他右脚是假肢的人都很少。

1 年前，在中东的拍摄影片中，他被突如其来的黑烟吸收掉了右脚。但最不可思议的是他的右脚还有知觉。

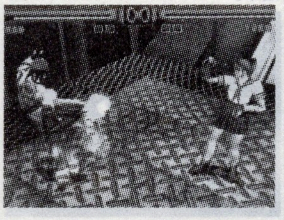
为了探求这个不可理解的现象，他知道了在传说的超古代遗迹附近每隔几十年就会发生一次类似的事件。

这样，遗迹中的谜便吸引着他前去调查。

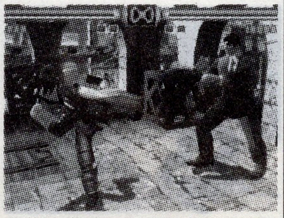
REVIEW

韩大韩所使用的跆拳道是以足技来发动连续攻击的恐怖技法，在我们操纵他时可以使出很类似于《铁拳 2》中白头山的步法，并且利用这种步法进行跆拳道的连续追打。

另外，他的必杀技就是假肢中隐藏导弹发射器，虽然发射速度较慢，并其追踪特征十分高。



韩大韩的足部可以发射出导弹，也是防御不能吗?



他的跆拳道技巧以足迹发动并可形成极为华丽的连续攻击。

◆连续技		TURN BACK KICK	走动中按 G,上
ARMY JAB	上	GUN · STRAIGHT	蹲下时按上
ONE TWO KICK	上,上,上	BAZOOKA · STRAIGHT	蹲下时紧按上
UD UP COMBINATION	上,上,下,上	DIVIDE TILE	踏前中按上
MACH PUNCH	上,下,上,上,上,上,上,上,上,上,上	DIVIDE KNUCKLE	踏前中按上,上
RISING UPPER	上 + 下	DIVIDE SPIN KICK	踏前中按上,下
OGER CRUSH	上 + 下 + 必	WIND GODHAND	踏前中按下,上
DOUBLE UPPER	上 + 必,上	LIGHTNING GODHAND	踏前中按下,上 + 下
LOW KICK	下	ABIS SPIN	踏前中按下,下,下
HELL SPIN	下 + 必	◆投技	
BREAK KNUCKLE	下 + 必,上	STRETCH THROW	面向敌人正面时按上 + 下 + G
HOMING SLIDING	下 + 必,下	TOWER BRIDGE	面向敌人正面时按上 + 下 + G,紧按上
BOOMERANG HOOK · LEFT	下 + 必,上,下	NECK CRUSH	面向敌人左方时按上 + 下 + G
BOOMERANG HOOK · RIGHT	下 + 必,下,上	MOON DIVE	面向敌人右方时按上 + 下 + G
STOMACH CRUSH	下 + 必,上 + 下	POWER ARM THROW	面向敌人背面时按上 + 下 + G
HEEL SWORD	G + 上	SPINNING PILE	控杆回转一圈按上 + 下 + G
TURN LOW KICK	G + 下	◆必杀技	
TURN LOW HIGH KICK	G + 下,上	ARM GUN	必
MIRAGE SPIN KICK	G + 上 + 必,下	DOUBLE ARM GUN	必,必
SHOWER KICK	G + 下 + 必	TRIPLE ARM GUN	紧按必
FLANKING UPPER	控杆转 4 分之 1 圈 + 上	PUT MINE	走动中按必
METEOR PRESS	于高处时按上 + 下	ROLLING SET MINE	前滚中按必
TURN HITH KICK	站立途中按上	GRENADE THROW	跳跃中按必
SATELLITE KICK	站立途中按上 + 必	SUICIDAL GRENADES	控杆回转一圈 + 必
LOW KICK	站立途中按下	ARM HAMMER	必杀技棒没有后按必
HAMMER SWORD	步行中按上,上	◆JUST FRAME 技	
TRIPLE BLACK HAWK	走动中按上,上,上	HELL SPIN ELBOW	下 + 必,J 上
SLIDING KICK	走动中按下	DIVIDE COMBINATION	踏前中按上,下,J 上
AIR RAID KICK	走动中按 G + 上	BOOMERANG HOOK · LIGHT	下 + 必,下,J 上
SHOULDER TACKLE	走动中按上 + 下	FINAL IMPACT	上,上,J上,上,上,上,J上,上,J上,上,上,上,G

◆连续技		沟打	步行中按上
剑击	上	弁尘打	步行中按下
连击斩	上,上,上	水蜘蛛	步行中按下,下
连击旋脚	上,上,下	连面斩	走动中按上,上,上
酷连刃	上,上,上,下,上	滑蹴	走动中按下
弧转升	上 + 下	落踵	走动中按上 + 下
双弧升	上 + 下,上 + 下	◆投技	
双弧斩	上 + 下,上 + 下,上	登龙落膝	面向敌人正面时按上 + 下 + G
地击斩	上 + 必	背面取	面向敌人正面时按上 + 下 + G,紧按上或下
击斩登龙	上 + 必,上	头盖割	BACK DROP 后按 G
斧刃脚	下	灭杀之舞	2 次 BACK DROP 后按 G
斧刃落踵转脚	下,上,上	参烈蹴	面向敌人左方时按上 + 下 + G
地闪	下 + 必	火九头龙投	面向敌人右方时按上 + 下 + G
地闪突	下 + 必,下	月影投	面向敌人背面时按上 + 下 + G
枝折	G + 上	百舌鸟落	控杆回转一圈按上 + 下 + G
砂尘	G + 下	移身之术	敌人向你攻击时按上 + 下 + 必
登脚	G + 上 + 必	寝	上 + 下 + 必(必杀技棒回复)
兜割	G + 下 + 必	◆必杀技	
双弧阵	G + 下,上	手里剑	必
空斩脚	走动中按 G,上	螺旋大手里剑	紧按必
独乐之舞	控杆回转一圈按上或下(按必可跳跃)	燕落	必,上
颚打 · 左	控杆向右转 4 分之 1 圈 + 上	MAKIBISHI	必,下
颚打 · 右	控杆向左转 4 分之 1 圈 + 上	瞬动击	走动中按必
独饭纲	于高处时按上 + 下	烟幕	跳跃中按必
倒跳脚	踏前中按下,上	地击斩	必杀技棒没有后按必
倒扫腿	踏前中按下,下	◆JUST FRAME 技	
砂烟	踏前中按下,下,上	幻地闪	上 + 必,击中时立即按下
登龙斩	站立途中按上	连击幻龙	上,上,上途中,J 上
祈念斩	蹲下时按上,上,上	龙升连击斗舞	紧按上,J 上,上,上,上,J 下

◆连续技		流滑腿	走动中按下
捶突	上	石弓跳	走动中按上+下
连捶天脚	上,上,上	裏满月	走动中按G,上
连捶旋拂	上,上,下	疾风月	走动中按G+上
水仙	上,下	鹰落	蹲下时按上
平手打	上,必	旋拂	蹲下时按下
暍人	上,必,上,上,上,上	九分月	踏前中按上
满月	上+下	献佛蹴	踏前中按下,上
炮矢蹴	上+必	蹴鞠浮	踏前中按下,下
胫蹴	下	裏打·阳	踏前中按下,上,下
旋天连脚	下,上	裏打·半阳	踏前中按下,上+下
二旋烦堕	下,下,上	裏打·阴	踏前中按下,下,上
二旋还魂	下,下,必	◆投技	
连旋拂	下,下,下	干落	面向敌人正面时按上+下+G
嘲	下+必	合气	面向敌人正面时按上+下+G,紧按下
嘲平手	下+必,上	破颜刈首	面向敌人右方时按上+下+G
余裕	下+必,上+下	霞	面向敌人左方时按上+下+G
八分月	G+上	卷身刈首	面向敌人左方时按上+下+G,紧按上或下
旋拂	G+下	腕固背转落	面向敌人背面时按上+下+G
地旋飞翔脚	G+下,上,上,上,上	平手首折	控杆回转一圈按上+下+G
阳升蹴	G+上+必	当身投	上+下+必
迦樱罗蹴	G+下+必	◆必杀技	
螺旋蹴	控杆转4分之1圈+上	鬼子母神式 YOYO	必
神风	于高处时按上+下	寸心玉	跳跃中按必
三日月	站立途中按上	成败	紧按必
轮回掌	站立途中按上+必	狂犬之散步	紧按必,紧按下
轮盘蹴	站立途中按G+上	世界一周	控转4分之1圈+必
轮回黄泉平	站立途中紧按上+必(防御不能)	平手打	必杀技棒没有后按必
鬼子母神蹴	步行中按上,上,上,上,上,上	◆JUST FRAME 技	
大地连脚	走动中按上,下	佛罚降临	上,上,J下,上,上,J上,上,上,上,上,J下,下
天空三连脚	走动中按上,上,上		

◆连续技		穿疾步	走动中按上+下
冲捶	上	铁山靠	走动 G,上
转身打掌	上,上,上,上	穿弓腿	踏前中按下,上
向捶扫腿	上,下	腓袭脚	踏前中按下,下
捶腿升捶	上,下,上	跃扫翼顶	踏前中按下,下,上
捶腿跪膝	上,下,下	体崩	踏前中按下,必
铁山靠	上+下	崩身打掌	踏前中按下,必,上
降龙	上+下+必	◆投技	
激降龙	紧按上+下+必	大缠崩捶	面向敌人正面时按上+下+G
猛虎硬爬山	上+必	进步里胯	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上
闯步	上+必之后,控杆接←或→	鹞子栽肩	面向敌人左方时按上+下+G
拔山降捶	上+必,上,上	六大天胯	面向敌人右方时按上+下+G
地扫腿	下或下+必	激山靠	面向敌人背面时按上+下+G
地扫天捶	下,上	贴山靠	控杆回转一圈按上+下+G
地扫跪膝	下,下	◆必杀技	
虎扑	G+上	神枪	必
暗胫	G+上,放开G	神枪二段	必,必
前扫腿	G+下	大神击枪	紧按必时按上
天脚	G+上+必	地神击枪	紧按必时按下
圈抱掌	控杆转4分之1圈+上	命破神枪	紧按必
体当	于高处时按上+下	降下枪	跳跃中按必
崩捶	站立途中按上	旋风枪	控杆回转一圈按必
翻背缠丝	站立途中按下	打开	必杀技棒没有后按必
里门顶肘	站立途中按上+下	打开川掌	必杀技棒没有后按必,上
伏虎打开	步行中按上,上	◆JUST FRAME 技	
伏虎倒击打掌	步行中按上,上,上	闯步铁山靠	上+必之后,控杆拉←或→,J上
伏虎击壁靠	步行中按上,上,G,上	圈抱顶肘	控杆转4分之1圈+上,J上
左端脚	走动中按上	伏虎攻幻靠	步行中按上,上途中将控杆拉←或→,J上
连环腿	走动中按上,上	扫翼顶	蹲下时按下,J上
滑扫腿	走动中按下	崩身幻山靠	踏前中按下,必,控杆拉←或→,J上

◆连续技	
KILLING JAB	上
KILLING BLADE	上,上,下
FAN SHAPE COMBINATION	上,上,上,上,上
FAN BLADE COMBINATION	上,上,上,下,上
HEEL SLICE	上+必
BLADE KICK	下
LINK KICK	下+必或蹲下时按下或步行中按下
LINKING SQUARE CLAW	下+必,上或蹲下时按下,上
SWALLOW HUNTING	下+上
SWALLOW SLICE	下+上,上
EAGLE HEEL	G+上
SPIN KICK	G+下
JAVELIN COMBINATION	G+下,上,上
DEATH FRAIL	G+下,下,下,下
ULTIMA HEEL	上+下+必(防御不能)
FEATHER KICK	G+上+必
LANDING BIRD	G+下+必
REVERSE HEEL	走动中按G,上
TURN HEEL	控杆转4分之1圈+上
DESPERATE ATTACK	于高处时按上+下
FRAIL KICK	踏前中按下
RAPIER KICK	踏前中按上
TOE AXE	蹲下途中按上
AXE HEEL	蹲下途中按上,上
TURN LANCE KICK	站立途中按上
LANCE HEEL	站立途中按上,上
HALT BIRD KICK	步行中按上,上,上
BOUBLE GRAVE	步行中按下,上
HUNTING TOMAHAWK	走动中按上,上,上
LANDING CLAW	走动中按上
NO SWERVE PICKING	走动中按上,G+上,上,上,上,上
GROUND CHACLAM	走动中按下
SLING KICK	走动中按下+上
SLING SHOOK	走动中按下+上,下
GROUND SHOOT	走动中按G+下
RIGHT · SQUARE CLAW	紧按G+上
LEFT · SQUARE CLAW	必杀技棒没有后按必
◆独脚站(RIGHT · SQUARE CLAW 或 LEFT · SQUARE CLAW)时	
CLAW BEAT	上
CLAW PICK COMBINATION	上,上,上,上,上,上,上,上
PICK SWITCH	上,下,上,上,上,上
SWITCH KICK(RIGHT←→LEFT)	下(按数下可以转用另一个脚来站)
SWITCHING COMBINATION	下,上,上,上,上
TRIPLE WINGER	G+上,上,上
TRIPLE FLATTER	G+上,下,上
◆投技	
HOLD PARTISAN KCIK	面向敌人正面时按上+下+G
REVERSE ONE HAND THROW	面向敌人左方时按上+下+G
KICK FLASH	面向敌人右方时按上+下+G
FLASH GUILLOTINE	面向敌人右方时按上+下+G,足拂中按G
INFERNO	面向敌人背面时按上+下+G
ARM GATON	控杆回转一圈按上+下+G
APOCALYPSE	颜面蹴连按后按G
◆必杀技	
KOREA1号	必
KOREA10号	紧按必
◆JUST FRAME 技	
INJURY FRAIL	下,下,J 下,上
DYING FRAIL	下,下,J 下,下
COMBO GAINFUL	上,上,上,J 上,上,上,上,上,上
COMBO BLOOD HOUND	G+下,下,J 上,上,上,上,上,上,上
COMBO HERCULES	G+下,下,J 上,下,上,上,上,上,上
COMBO PATRIOT	走动中按上,上,J 上,上,上,上,上

◆连续技	
CHOP	上
TRIPLE CHOP	上,上,上
热血 CHOP	紧按上(防御不能)
ROLLING UPPER	上+下
KNUCKLE PART	上+必(防御不能)
LOW KICK	下
魂心 LOW KICK	紧按下,下
TURN LOW KICK	下+必
唐竹割	G+上
闷绝唐竹割	紧按G+上(防御不能)
地狱突	G+上,紧按G一直不放(防御不能)
中尻	地狱突中按必
足拂 LOW KICK	G+下
鲁法浴蹴	G+下+必
BACK TURN KICK	走动中按G,上
左延髓斩	控杆向右转4分之1圈+上
右延髓斩	控杆向左转4分之1圈+上
FLYING ELBOW DROP	于高处时按下+上
DAH UPPER	站立途中按上
FRONT KICK	蹲下时按上
猛烈 FRONT KICK	蹲下时紧按上
爆 DOUBLE KICK	蹲下时紧按上,上
根性平手	踏前中按下,上(防御不能)
必胜 STOMPING	踏前中按下,下
KNUCKLE BOMBER	步行中按上
DASHER LARIAT	走动中按上
DROP KICK	走动中按上+下
ALI KICK	走动中按下,下,下
DASH 延髓	走动中按G+上
◆投技	
HEAD BUTT	面向敌人正面时按上+下+G
HEAD BUTT TWO	头突之后按G
HEAD BUTT THREE	连续头突之后按G
DASHER SCREW DRIVER	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上
NECK SCISSORS WHIP	面向敌人正面时按上+下+G,紧按下
腕十字固	面向敌人左方时按上+下+G
TIGER LEG LOCK	面向敌人右方时按上+下+G
INDIAN DEATH LOCK	TIGER LEG LOCK 后按G
INDIAN DEATH LOCK TWO	INDIAN DEATH LOCK 后按G
镰固	2次 INDIAN DEATH LOCK 后按G
DRAGON SUPLEX	面向敌人背面时按上+下+G
卍固	面向敌人背面时按上+下+G,上或下
CAPTURED	下+上+必(右 KICK 的当身)
DASHER BUSTER	控杆回转一圈按上+下+G
◆DOWN 投技	
SLEEPER HOLD	仰向中上方时控杆回转一圈按上+下+G
SCORPION DEATH LOCK	仰向中下方时控杆回转一圈按上+下+G
CHICKEN WING FACE LOCK	仰向中左方时控杆回转一圈按上+下+G
FIGURE FOUR LEG LOCK	仰向中右方时控杆回转一圈按上+下+G
INDIAN DEATH LOCK	伏下中上方时控杆回转一圈按上+下+G
CAMEL CLUTCH	伏下中下方时控杆回转一圈按上+下+G
STRANGLE FOLD	伏下中左方时控杆回转一圈按上+下+G
BOW&ARROW	伏下中右方时控杆回转一圈按上+下+G
POWER BOMB	INTERRUPT 后按G
DASHER BUSTER	控杆回转一圈按上+下+G
◆敌人 DOWN 中的投技	
DRAGON SUPLEX	仰向中上方时按必
GIANT SWING	仰向中下方时按必
TOMB STONE DRIVER	仰向中左方时按必
门栓 SUPLEX	仰向中右方时按必
门栓 SUPLEX	伏下中右方时按必
DOUBLE ARM SUPLEX	伏下中上方时按必
起接时 BACK DROP	伏下中下方时按必
TIGER DRIVER	伏下中左方时按必
TIGER DRIVER	伏下中右方时按必
HOMING BODY PRESS	空中降下中按必
DASHER SCISSORS	必杀技棒没有后按必
◆必杀技	
DASHER BOMB	必
FINAL DASHER	紧按必
DASHER HEAD BUTT	必,走动中按上+下
门魂 STANCE	必,上
◆JUST FRAME 技	
壮绝 KNUCKLE PART	上+必,J 上,J 上(防御不能)

◆连续技	
JAB	上
BREAK COMBINATION	上,下,上
CRUSH COMBINATION	上,下,下
SCISSORS CRUSH COMBINATION	上,上,下,上
SCISSORS COMBINATION	上,上,下,下
BONE CRUSH COMBINATION	上,上,上,下,上
BONE BREAK COMBINATION	上,上,上,下,下
BODY BREAK CRUSH	上,上,上,上,下,上
BODY BREAK SHOT	上,上,上,上,下,下
HALF KILLING	上,G+上,上
JUMPING KNEE	上+下
HURRICANE STRAIGHT	上+下+必
HAMMER KNUCKLE	上+必
SCISSORS KICK	下,上
DOUBLE LOW KICK	下,下
BREAK STRAIGHT	G+上
HURRICANE LOW KICK	G+下
SABER · TACKLE ROLLING	G+下+必
SKY KICK	G+上+必
BACK TURN KICK	走动中按G,上
LEFT SALK · CRAB	控杆向右转4分之1圈+上
RIGHT SALK · CRAB	控杆向左转4分之1圈+上
HIGH SPIN KICK	控杆回转一圈按上
FLYING BODY ATTACK	于高处时按上+下
LEFT BOOMERANG HOOK	敌人蹲下时控杆拉←,G+上
LEFT BOOMERANG UPPER	敌人蹲下时控杆拉←,G+上,上
RIGHT BOOMERANG HOOK	敌人蹲下时控杆拉→,G+上
RIGHT BOOMERANG ELBOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,上
CRUSH BOOMERANG	敌人蹲下时控杆拉→G+上,G+上,→上,下,上
CRUSH BOOMERANG KNEE	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,下,上+下
CRUSH BOOMERANG LOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,下,下
BREAK BOOMERANG	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,上
BREAK BOOMERANG KNEE	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,上+下
BREAK BOOMERANG LOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,下
CRUSH HOOK	踏前中按下,上
LOW BOOMERANG HOOK	踏前中按下,下
KNEE ATTACK	蹲下时按上
TRIPLE KNEE ATTACK	蹲下时按上,上,上
ROCKET UPPER	站立途中按上
FINISH UPPER	站立途中紧按上(防御不能)
HIGHT KICK SHOT	步行中按上
DEATH HAMMER ONE	走动中按上
TRIPLE DEATH HAMMER	走动中按上,上,上,上
SLIDING	走动中按下
CROSS ATTACK	走动中按上+下
◆投技	
ARM LOCK HOLD	面向敌人正面时按上+下+G
ARM LOCK ELBOW CRUSH	面向敌人左方时按上+下+G
ARM LOCK KNEE BREAK	面向敌人右方时按上+下+G
BACK ROLLING CRUSH	面向敌人背面时按上+下+G
KNEE BREAK ONE	控杆回转一圈按上+下+G
KNEE BREAK TWO	膝蹴后按G
FINISH KNEE BREAK	DOUBLE 膝蹴后按G
◆必杀技	
DEATH FIRE	必
DEATH PELLET FIRE	紧按必
TAP	必杀技棒没有后按必
◆JUST FRAME 技	
HURRICANE · GATLING	上,上,J上,下,上+下
HURRICANE · AIR	上,上,J上,下,上
HURRICANE · GROUND	上,上,J上,下,下
SNAKE KILLER	上,上,J上,上,下
EAGEL · CLAW	上,上,J上,上,G+上,上,上
EAGLE · DIVE	上,上,J上,上,G+上,上,上+下
TIGER · FANG	上,上,J上,上,G+上,下,上
TIGER · DIVE	上,上,J上,上,G+上,下,上+下
TIGER · CLAW	上,上,J上,上,G+上,下,下
BEAR · FANG	上,上,J上,上,上,上
BEAR · CLAW	上,上,J上,上,上,下,下
BEAR · DIVE	上,上,J上,上,上,下,上+下
PLAYS · A · GOD	上,上,J上,上,上,下,上,上,上,上
SIDEWINDER · AIR	下,J上,下,上
SIDEWINDER · GROUND	下,J上,下,下
SIDEWINDER · GATLING	下,J上,下,上+下
SWALLOW · HELL FIRE	下,J上,上
SWALLOW · AIR	下,J上,上,上,下,上
SWALLOW · LAUNCHER	下,J上,上,上,上,上+下
SWALLOW · GATLING	下,J上,上,上,下,上+下
PHOENIX · AIR	下,J上,上,上,上,下,上
PHOENIX · GROUND	下,J上,上,上,上,下,下
PHOENIX · LAUNCHER	下,J上,上,上,上,上,上+下
PHOENIX · GATLING	下,J上,上,上,上,下,上+下
TOMAHAWK · PINPOINT	下,J上,上,G+上,上
TOMAHAWK · AIR	下,J上,上,G+上,G+上,下,上
TOMAHAWK · GATLING	下,J上,上,G+上,G+上,下,上+下
ARROW · OF · INDRA	下,J上,上,G+上,G+上,上,下,下

◆连续技	
NATURE KNEE	上
PRISONER KICKS	上,上,上(A)
DOUBLE HIGHT LOW KCIK	上,上,下
DESERT KICKS	上上下上(A)
PLAYING HIGH	上,下,上
PLAYING LOW	上,下,下(A)
TYR STRIKE	上+下
WING KICK	上+必
ILLUSING FANG	上+必,上,上
HORN BREAK BITING	上+必,下,下(A)
HORN BREAK HEAVY	上+必,下,下(A),上,上(A),上(A)
HORN BREAK OUT LAZY	上+必,下,下(A),上,上+下,上+下
HORN BREAK PANIC	上+必,下,下(A),上,上+下,下(B)
WILD SONIC	上+下+必
SONIC DIAMOND	上+下+必,连按必
NATURE LOW	下(B)
JAIL COMBINATION	下(B),上(A),上,上,上
ARREST KICKS	下(B),上(A),上,下
DETAIN KICKS	下(B),上(A),下
CAPTURE KICKS	下(B),下,上,上(A),上(A)
AMAZING COMBINATION	下(B),下,上,上+下,上+下
HALLUCINATION KICKS	下(B),下,上,上+下,下(B)
WICKET KICKS	下(B),下,下(A),上(A)
DANGER ANKLE	下+必
DANGER DANCE	下+必,上
RIP SPIN COUNT	G+上,(A),上(,上
RIP SPIN NUMBER	G+上(A),下(,上(A)
KILO RIP COUNT	G+上(A),上+下(A)
MEGA RIP COUNT	G+上(A),G+上(A),上+下(A)
GIGA RIP COUNT	G+上(A),G+上(,G+上(A),上+下(A)
SPINNING FANG	G+下(A),上(A)
TARN KICK	G+上+必
RETURN EARTH	G+下+必
CRASH FEINT	控杆转4分之1圈+上
DESTRUCTION SPIN	控杆回转一圈按上
RECKLESS ATTACK	于高处时按上+下
ARROW KICK	站立途中按上
BEAST ARROW	站立途中按上;上+下
BRAIN PLAY	步行中按上(A),上
CROSS BOW ARROW	走动中按上
GLIDE KCIK	走动中按下
CREW DYNAMITE	走动中按上+下
GREAT SCISSORS	走动中按上+下,上
LUNATIC DANCE	直闯 中按上+下,下
TURN BACK KICK	走动中按G,上
HUNTING TWIN	蹲下时按上,上
DOUBLE LOW&ONE HAND KICK	蹲下时按下(AB),下,上
REJOICE DANCE	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),上,上
REJOICE LOW	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),下
ETERNITY DANCE	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),下
KERBEROS COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上(A),上(A)
LAZY DANCING	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,上+下
HOUND COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,下(B)
FERAL COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,下(A),上(A)
WILD BOW KICK	踏前中按下(紧按G),上
WILD BLOOD	踏前中按下(放开G),上
ROLLING HUNTING	踏前中按下,下
◆背向状态时衍生技	
MAD KICK	背向敌人时按上+下
DIRTY LOW	背向敌人时按下(B)
◆投技	
NECK HOOKING THROW	面向敌人正面时按上+下+G
HOUND REJECT	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上
ARM HOOKING THROW	面向敌人正面时按上+下+G,紧按下
FACE SMASH VIOLENCE	面向敌人左方时按上+下+G
MOON SAULT KNEE DIVE	面向敌人右方时按上+下+G
FACE STEP	面向敌人背面时按上+下+G
INCREDIBLE THROW	面向敌人背面时按上+下+G,紧按上
RAGNAROK	控杆回转一圈按上+下+G
◆必杀技	
CHANGE FORM(狼←→人的形态变化)	必
WOLFANG KICK	变身后按上
WOLFANG NAIL	变身后按下
HARD ASARTO	变身后按上+下
INSULT KICK	变身后,背向敌人时按上
GA WON ATTACK	变身后,走动中按上+下
LUNATIC HIGH	必杀技棒没有后按必
◆JUST FRAME 技	
HORN BREAK DREAD	上+必,下,下(A),上,上+下,J上
SURPRISE COMBINATION	下(B),下,上,上+下,J上
JUST INFINITY	G+上(A),G+上(A),G+上(A),J上(A/X无限),上+下(A)
REVENGE COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,J上
SONIC BOUND	背向敌人时按J上

公开 FF角色出现条件

在一人过关模式中，以6分40秒以内的时间将CPU的8位角色全部打倒(CONTINUE可)，那么FFⅦ中的克劳德(CLOUD)、蒂法(TIFA)便会出现。

克劳德攻击方式与佐助十分相似，他的剑技很多与PS版"FFⅦ"中的LIMIT技相同，并且是不可防御的。因此在与他对战中白刃取是经常用到的技巧，另外，他的某些剑技是不需要消费必杀技槽的。



身为武术家的蒂法会使用多彩多姿的飞行道具，并且以此来牵制对手，因此在与她对战中有十分难接近的感觉，就是接近她也会被她高威力的投技所击败，因此要十分注意。



	固有技名	指令
连续技	ソルジャージャブ	上、
	ソルジャーハイロー	上、下
	ソルジャーチェーン	上、上、下
	神罗式チェーン・デストラップ	上、上、上、上
	神罗式チェーン・K×K	上、下、下、上
	ソルジャーニー	上+下
	ソルジャニエルボー	上+下+必
	デストラップショート	上+下+必、上
	ソルジャーフック	上+必
	神罗式チェーン・ウイル	上+必、上、上
	神罗式チェーン・ジエネシス	上+必、上、下
	ソルジャーローキック	下
	ソルジャーオリジナル	下、下、上
	ニードルロー	下+必
	ソルジャーハイキック	G+上
	ソルジャーフエイント・ライト	摇杆顺时针转动90度+上
	ソルジャーフエイント・レフト	摇杆逆时针转动90度+上
	クイオスアタック	敌方在高场所上+下
	ロースピンキック	G+下
	魔晃パンチ	快速小移动中下、上
	クールキック	站立途中上
	バックターンキック	跑中G、上
	エアバスター	跑中上
	スライドバスター	跑中下
	ソルジャータックル	跑中上+下
	クールチェーン	上、下、上(J)

	固有技名	指令
ジャスト技	ザックスチェーン	上、上、下、上(J)、上
	クールショート	下、上(J)
	神罗式チェーン・アルフア	上+必、上、下、上(J)、上
	神罗式チェーン・ブラスティー	G+上、上、上(J)
	ザックスショート	下蹲、G+下、上(J)、上
投技	フロントスープレックス	对手的正面G+上+下
	ホールドスラッシュ	对手的正面G+上+下后上或下(按住)
	サイドスルー	对手左侧G+上+下
	フォールネック	对手右侧G+上+下
	破晃投	对后背后G+上+下
	超究武神霸斩	接近对手摇杆一圈G+上+下
必杀技	剣拔	必
	メテオレイン	必(按住)
剑拔	钉バット斩	没有必杀技槽状态下必
	神罗　一の太刀	上
	バスターソードチェーン	上、上、上
	神罗　二の太刀	下
	ハードブレイカー	下、下、下
	セフィロスコンボ(インコンプリート)	上+下、上、上、上
	ルーンブレイドチェーン	上+下、下、下、下
	ブレイバー	上+下、G+上
	凶斩	上+下、上、上、上(J)
	バタフライエッジ	G+上、上、上
	クライムスラッシュ	方向键G+上
	クライムハザード	方向键G+上、上
	クライムミラージュ	方向键G+上+下

	固有技名	指令
连续技	ザンカン流ジャブ	上
	ちょっと背伸びパンチ	上、上
	ダブルパンチサイドキック	上、上、上
	ザンカンコンビネーション	上、上、下、上
	ドラゴンクロー	上+必、上
	パンチローキック	上、下
	ミスリルクローコンポ	上、下、上
	ダブルサマーソルト	上+下、上
	ドルフィンブロウ	上+下+必
	ドルフィンブロウ・リアル	上+下+必(???)
	ザンカン流ローキック	下
	タイガークロー	下、上
	グランドグラキック	下+必
	ミドルサマー	上+下
	ステップサマー	G+上、上
	クリスタルグラブキック	G+上、下
	ザンカン流跳び蹴り	G+上+必
	水面蹴	G+下
	モータードライブ	G+下、上
	ザンカン流浴び蹴り	G+下+必
	サークルキック	摇杆顺时针转动90度+上
	シュートキック	摇杆顺时针转动90度+下
	フライングボディプレス	敌方在高场所上+下
	ザンカン流エリアルサマー	跑中上、上、上
	アバランチタックル	跑中上+下
	ザンカン流スライディング	跑中下

	固有技名	指令
连续技	サイドファンキック	跑中G、上
	オーバーソウル	跑中G+下、上
	ダイアナックルキック	下蹲上
	セブンスヘブン	快速小移动中上
	オーバードライブ	快速小移动中上、下
	オーバードライブプラス	快速小移动中上、下、上
	リバースソルト	快速小移动中下、上
	マスターフィズト	快速小移动中上、下、必
	ゴッドハンド	快速小移动中下、必
	メタルナックルスピンキック	快速小移动中下、下
ジャスト技	ローサマー	下、上(J)
	コンボプラズマ	上、下、上(J)
	ザンカンコボプラズマ	上、上、下、上(J)
投技	メテオドライブ	对手正面G+上+下
	サマーソルト	对手正面G+上+下(按住)上
	掌打ラッシュ	对手正面G+上+下(按住)下
	ムーンサルトプレス	对手左侧G+上+下
	ヘッドロックスルー	对手右侧G+上+下
	アバランチドロップ	对手背后G+上+下
	メテオストライク	接近对手摇杆一圈G+上+下
必杀技	ファイナルヘブン	必
	ヘル&ヘブン	必(按住)
	ファイナルヘル	必(按住)下
	プレミアムハート	方向键必
	プラチナフィスト	跳跃中必
	ケアルラ	必杀技槽没有时必

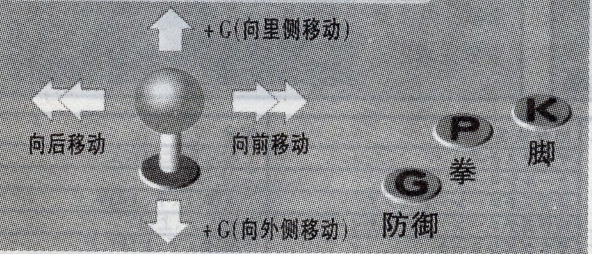
KONAMI 继武术后的又一3D格斗力作!

约定的决斗

BATTLE TRYST

机种:ARC　厂商:KONAMI　类型:对战 ACT

BATTLE TRYST 的操作方法



倍受注目的自动防御体系

此游戏的特征就是被称为“前面防御”的系统，这种防御方法摆脱了以往某些3D格斗游戏那种复杂的防御操作，你只要在敌人攻击时按防御键便可令角色进入自动防御状态，这是无论敌人的攻击属于上、中、下哪一段，被攻击的角色都可以防御住，另外如果角色下蹲时被对手攻击也只要按防御键便可瓦解对手进攻，当然这样与前面所说的站立自动防御的体势是有差别的，但它的优点在于下蹲后可以回避对手的上段攻击，这样便可为自己创造进攻对手的机会，因此，下蹲防御有着站立自动防御不具备的优势，所以在对战中玩者要多使用下蹲防御。

破坏防御体系的投摔技

有的玩者可能会问:“这样的防御体系不是很难破解吗?”其实不然，此游戏中可以破坏防御体势的便是投摔技，掌握了此技巧的玩家就不会因对手的那坚不可摧的防御所困惑了。另外，投技可为对手带来很大的伤害。因此，坚固的防御与恐怖的投摔技便形成了此游戏的热点，而这种系统掌握还需玩家们在对战中多多积累经验，才能掌握防御与反防御，投摔与反投摔的奥妙!

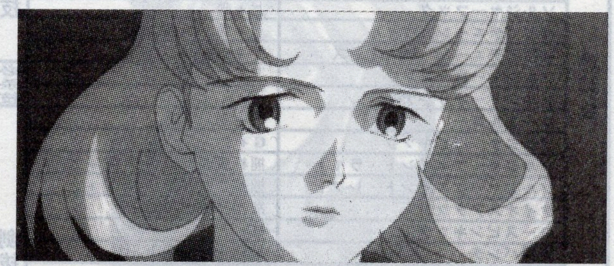
另外一点值得大家注意的是，投摔技有点较强的距离判定，根据角色的不同还会产生微妙的差异，并且当角色进行横向移动时也可能被投摔技捕获。因此对各角色投摔判定的掌握便成为众玩家首先要注意的事情，不过当投摔技落空后，其硬直时间也是比较长的，很容易受到强烈的连接攻击或是对手反投摔的打击，还要注意的是游戏直接破解投摔的技巧也是存在的。

BATTLE TRYST 的基本操作法

对3D格斗游戏缺乏经验的人也可简单操作

BATTLE TRYST 的操作是非常简单的，即便你是第一次接触3D格斗游戏，仍然可以轻松地进行操作。

游戏中以一支操纵杆与防御(G键)、拳(P键)、腿(K键)，便形成了此游戏的操作体系，而游戏中各角色的使用方法也沿袭了以往3D格斗游戏中大众化的东西，因此是十分便利的。也就是说，以前对3D格斗游戏敬而远之的玩家在此游戏中，你或许会体验到3D格斗世界真正的乐趣所在也说不定呢。



BATTLE TRYST 的原创要素探明!

使3D格斗游戏变得简单的原创系统

此游戏不但是面向初玩者，而且还有自己独特的原创要素，这便使游戏的精彩程度大大的提高了。

攻防一体的攻击!

游戏中颇受注目的便是被称为攻防一体的原创系统，当把操纵杆向后拉，并同时按防御键的话便会形成“快速防御”。这样在防御后立刻便可以使出攻击动作，这样“快速防御”就具备了普通防御所没有的优点，这一点也是在游戏中经常使用的，其操作方法与普通操作方法相同。

当使出快速防御后，便可使出一些固有技以及连续技，当然不同的角色共攻击的特性也不相同。



纵横无尽的区域移动!

防御的第一个系统就是区域移动,本游戏是十分重视这一点的,其移动方向与PS版的《铁拳3》一样,只要将方向摇杆向上或向下再加防御键就可形成区域移动。

当移动后角色间的位置关系便发生了变化,主动的一方与另一方呈斜向相对,但如你在区域移动前被对手击中便不能使出区域移动。不过,如你能熟练的掌握便可利用这种技巧回避对手华丽的连续攻击。

最后请大家不要忘记区域移动后与快速防御后一样可以使出固有技,但由于双方位置有所变化,因此在选择攻击技巧时就以双方的距离来确定,盲目的攻击是不会收到效果的。这是由于区域移动后,虽然可以使出指令系的技巧,但是如其方向性没有自动确认目标的能力,因此很容易落空。那么我们在此时便应具有利用追踪特性的角色来进行攻击。

为CPU进行热斗吧!

最近3D格斗游戏基本上以对CPU的TIME ATTACK为主,而在本游戏中都加入了故事性很强的赏金系统。厌倦了单纯的对CPU战后来尝试一下这种乐趣吧!

赏金的要素之一——CLEAR TIME

要想获得奖金,每一个版面的攻关剩余时间是很重要的,基本上是剩余时间越多所得到的奖金也就越多。如剩余时间越少或是没有剩余时间,那么你获得的奖金就越少,甚至根本没有奖金得到,因此快速结束对手是对战时最优先考虑的。当然这要我们必须熟练掌握各种各样的攻击特点。

赏金的要素之二,COMPO HIT的数目!

另外与赏金有很大关系的就是连续技击打的HIT数,越多的HIT所得的分数也就越多,这样当过版后电脑会计算出角色所使出的各种数量的COMBO得分,或是超必技得分。那么连续技多的角色就是我们的首选,但对手那样连接贫乏的角色(发挥系角色)快速结束对手会为你赢得很高的CLEAR得分;因为通常这一类角色的攻击力都是十分高的。

国籍/イギリス
性別/女性
年齢/21歳
身長/170cm
流派/マーシャルアーツ
〈喧嘩殺法〉



■STORY

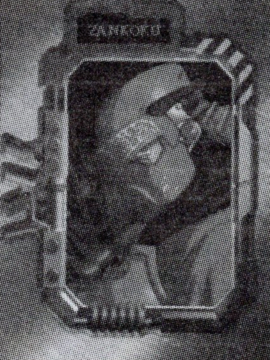
一年前。因交通事故而失去了记忆。之后她被卷入了某事件之中,但因事故后其身份资料全部失去了,因此为了探明自己真正的身份而出席了这次格斗大会。

失去记忆的战士

身穿着开放性服装的她,其格斗流派便是喧哗杀法,她以其轻快的步法以及打击系的攻击为主,其中段的脚技是她所得意的。由于她的攻击速度比较快,因此很容易形成连续技,是个十分好用的角色。

KIKA GRYPHON

指令	技名		
P	ストレート	←K	ロールダウンショット
PP	フラッシュストレート1	→→K	スマッシュキック
PPP	フラッシュストレート2	↖K	ムーンライジング
PPP→P	フラッシュストレート3	G	立ガード(共通)
→P	エルボー	↓G	しぁがみガード(共通)
→PP	フラッシュエルボー1	↓G	手前エスケープ(共通)
→PPP	フラッシュエルボー2	←G	クイックガード(共通)
→PPP→P	フラッシュエルボー3	←GK	クイックニーショット
→→P	波动掌	←GKK	クイックニーストーム
↘P	ボディブロー	←GKK←K	クイックダブルニーストリーム
↘P	ステップアッパー	↑G	奥エスケープ(共通)
←P	里拳	↓K+G	スライドスピンギック
←PP	里双拳	←K+G	ミドルスピンキック
↘P	ダウン攻击	↓↑+P	升パンチ(共通)
K	ハイギック	↓↑+K	升キック(共通)
↘K	ニーショット		技名
↘KK	ニーストーーム	P	立ちパックパンチ(共通)
↘KK←K	ニーストリーム	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↘K→K	双膝钢	K	立ちバックキック(共通)
↘K	ミドルキック	↓K	しゃがみバックキック(共通)
↓K	ローステップ		投技
↓KK	ダブルステップ	P+G	一本背负
↓K	ローキック	→←P+G	ライトニングスマッシュ
		P+G	投技(共通)



国籍/不明
性别/男性
年龄/不明
身長/170cm
流派/
黒真流忍術

■STORY

由电视台所发现的迷之格斗家，其善察攻击不常见，特异的技巧却十分多，是个不可思议的家伙。

ZAN KOKU

出招	技名	←GK	封神弹2
P	手刀	←GKP	封神弹3
PK	翔脚	↑G	奥エスケープ(共通)
PKP	弹掌脚	↓K+G	扇风蹴
PKPK	二弹掌脚	↓K+GK	扇风升蹴
PP	切弹掌	←K+G	车轮蹴
PPK	切蹴	←K+G→K	车轮伏身蹴
→P	肘打	↑K+G	延髓蹴
→PP	肘扇打	←→K+G	膝碎
↘P	扇神刀	↓↘→P+K	摺斩
←→P	里手刀	→←P+K	隼
↘P	ダウン攻击	→→P+K	隼斩
K	ハイキック	→→←P+K	隼落1
→K	膝蹴	→→←P+KP	隼落2
↘K	中段蹴	↓↑+P	升パンチ(共通)
↓K	倒木脚1	↓↑+K	升ギック(共通)
↓KK	倒木脚2		技名
↓KKK	倒木脚3	P	立ちパックパンチ(共通)
↓KKKK	连脚延髓蹴	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↓↘→K	伏身蹴	K	立ちバックキック(共通)
↓↙←K	飞水蹴	↓K	しゃがみバックキック(共通)
←→K	风车1		投技
←→KK	风车2	P+G	钝传返
←→KKK	风车3	↓↘→P+G	齿车落
G	立ちガード(共通)	↓↙←P+G	大木投
↓G	しやがみガード(共通)	P+G	地狱车(里投)
↓G	手前エスケープ(共通)	P+G	投技(共通)
←G	封		

东方来的使者

身穿红色装束，腰系忍者刀的未来忍者，其格斗流派不用说当然是忍术了。但是他的忍术中消失、分身的技巧却没有，主要是以变幻自如的体术为主，除了体术之外，使用忍者刀的技法也有一些，出刀慢是他的缺点，但攻击力强，忍者刀切击的气氛是很恐怖的。

TAKERU YAMATO

出招	技名	K+G	后回蹴
P	ストレート	↓K+G	下段足刀
PP	正拳	↓K+G→K	蹴上回
↘P	下段足挫	→←K+G	连体伏状蹴
↓P	瓶切手刀	↘K+G	蹴
↘→P	肘打	→P+K	肘落
←→P	正拳突	↘P+K	足挫
←→PP	二段打	←→P+K	诸手打
↘P	グウン攻击	↙P+K	下段里拳
K	ハイキック	↘↘P+K	四神
→K	飞膝蹴	↓↑+P	升パンチ(共通)
→KK	飞二连	↓↑+K	升キック(共通)
↘K	膝碎		技名
↓↙←K	落	P	立ちパックパンチ(共通)
↓↘→K	下段足连1	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↓↘→KK	下段足连2	K	立ちバックキック(共通)
G	立ちガード(共通)	↓K	しゃがみバックキック(共通)
↓G	しやがみガード(共通)		投技
↓G	手前エスケープ(共通)	P+G	飞首落
←G	クイックガード	→←P+G	一本背负
←GK	防御正面蹴	P+G	里投(共通)
↑G	奥エスケープ(共通)	P+G	投技(共通)



国籍/日本
性别/男性
年龄/18歳
身長/175cm
流派/琉球空手

■STORY

每天以追求列强迫对手当作自己的修行，某天，他在街头看见了电视广播正在募集演员，因此决定出席本次大会。

东洋的空手斗士

使用一击必杀的琉球空手的他，其攻击力十分高，有着一击致死的恐怖。其单发的攻击力也是全角色中最高的，其脚技虽可夺去对手较多体力，但是连续技就比较少，如果你是那种追求一击必杀的高手，那么此人便是你的首选。

GARY WILLAMS



国籍/カナダ
性別/男性
年齢/35歳
身長/190cm
流派/プロレスリング

■STORY

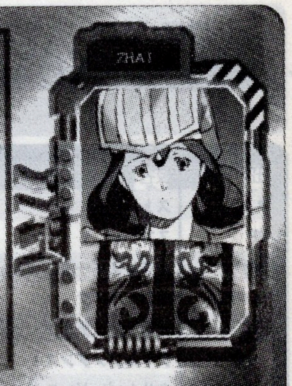
电视台所雇佣的格斗家，基本上是原“大木投”冠军赛的优胜者，在电视台一举成为明星，由于本人想去好莱坞因此参加本届大会以筹备资金。

具有最强力量的男人

连大树都可以拔起的加拿大超强力战士，他的格斗流派不用说便是摔角了，由于他那巨大而强壮的身体其打击力与投摔的攻击力都是最强的。特别是当对手倒地后，他便使出的特殊技摔技具有决定性的力量，但是其速度却是很慢的。

出招	技名		
P	掌底	K+G	ソバット
PP	掌打コンボ1	P+K	リバースハンマー
PPP	掌打コンボ2	↓P+K	ハンマースイング
PP→P	掌打コンボB	↓↑+P	升パンチ(共通)
→P	ビンタ	↓↑+K	升キック(共通)
←→P	逆水平		技名
→→P	アックスボンバー	P	立ちバックパンチ(共通)
↓↘→P	タックル	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↘P	ダウン攻击	K	立ちバックキック(共通)
K	ハイキック	↓K	しゃがみバックキック(共通)
KK	ハイキックボ1		投技
KKK	ハイキックボ2	P+G	DDT
→↓K	低空ドロップキック	→↓P+G	ドラゴンスリーパー
↓K	ローキック	←P+G	リバース DDT
↓↘→K	丸太蹴	↓↙←P+G	デスバレーボム
G	立ちガード(共通)	↓↘→P+G	ライトニングパワーボム
↓G	しゃがみガード(共通)	←↙↓↘→P+G	アルゼンチンバックブリーカー
↓G	手前エスケープ(共通)	↓↓P+G	スコーピオンデスロック
←G	クイックガード(共通)	↑↓P+G	アームロック
←GP	避掌底	→↓P+G	インディアンデスロック
←GPP	避掌底コンボ1	←↓P+G	ボーアンドアロー
←GPP→P	避掌底コンボ2	P+G	里投(共通)
↑G	奥エスケープ(共通)	P+G	投技(共通)

ZHAI ZHAI



国籍/アメリカ
性別/女性
年齢/16歳
身長/155cm
流派/長拳

■STORY

在唐人街古董商店工作的美籍华人。从4岁起就学习长拳，在“华拳大会”（真的有吗？）中从没有失败过。此回与好友一起参加了本次大会，但本人却对大会没有多大兴趣。

16岁年轻的功夫选手

身体娇小的年轻美少女，但实际上是长拳的专家，表面上看她没有什么力量，但当她使出长拳时，其神秘的能量就会爆发出来（气功）。她的特征是丰富多彩的多段攻击，快速反击后的五连脚可形成5段攻击，经常可以用快速的招式不给敌以喘息之机。

出招	技名		
P	左拳	→←GKKK	伍连脚4
PP	左拳コンボ1	→←GKKKK	伍连脚5
PPP	左拳コンボ2	→←GKKKKK	伍连脚6
→P	上左拳	←G	クイックガードB(亮掌侧端)
→PK	腾空挂脚	←GK	亮掌侧端2
→PKK	腾空挂脚2	↑G	奥エスケープ
↘P	崩捶	↓↙←G	クイックガードC
→→P	连拳	↓↙←GP+K	打开
←→P	懒扎衣	←→PP+K	俣手
↓↘→P	冲捶	↓P+K	背扫手
↓↘→PP	顶打顶肘	→P+K	马步架打
↘P	タウン攻击	K+G	腾空脚
K	ハイキック	↓K+G	前扫腿
→K	(共通)	↓↑+P	升パンチ(共通)
↘K	撩阳脚	↓↑+K	升ギック(共通)
↓K	ト步1		技名
↓KK	ト步2	P	立ちパックパンチ(共通)
↓KKP	ト步3	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↓↘→K	端脚	K	立ちバックキック(共通)
G	立ちガード(共通)	↓K	しゃがみバックキック(共通)
↓G	シヤガミッード(共通)		投技
↓G	手前エスケープ(共通)	P+G	发劲
→←G	クイックガードA(伍连脚)	→P+G	蹴投
→←GK	伍连脚2	P+G	里投(共通)
→←GKK	伍连脚3	P+G	投技(共通)

BITES MACINTOSHI

国籍/アメリカ
性別/男性
年齢/26歳
身長/185cm
流派/マーシャルアーツ〈喧嘩殺法〉



■STORY

由腕上伤害而引退的原拳击选手。这之后他在朋友的工厂里工作，由于工厂的不景气，而面临倒闭的危险，为了使工厂能继续经营下去，准备参加本次大会(目标是奖金)。

实力在现有的拳击家之上

长发垂前的他有着极富特色的容貌，本人原本是加拿大的拳击手，但某格斗游流派却是加入了拳击手法的喧哗杀法。基本动作与KZKA相似，拳系的攻击很强，以火炎句拳发动的连续技很强，大得可以夺去对手30%的体力，喜欢连续技的人可放心使用。

出招	技名		
P	ストレート	→→K	スマッシュキック
PP	フラッシュストレート1	↖K	サマーソルト
PPP	フラッシュストレート2	G	立ちガード(共通)
PPP→P	フラッシュストレート3	↓G	しやがみガード(共通)
→P	エルボー	↓G	手前エスケープ(共通)
→PP	フラッシュエルボー1	←G	クイックガード(共通)
→PPP	フラッシュエルボー2	←GK	クイックニーショット
→PPP→P	フラッシュエルボー3	←GKK	クイックニーストーム
↘P	ボディブロー	←GKK←K	クイックダブルニーストーム
↘P	ファイヤーアッパー	↑G	奥エスケープ(共通)
←P	里拳	↓K+G	ロースピンキック
←PP	里双拳	←K+G	ミドルスピンキック
↘P	ダウンス攻击	↓↑+P	升パンチ(共通)
K	ハイキック	↓↑+K	升キック(共通)
↘K	ニーショット		技名
↘KK	ニーストーム	P	立ちパックパンチ(共通)
↘KK←K	ニーストリーム	↓P	しやがみバックパンチ(共通)
↘K→K	双膝钢	K	立ちバックキック(共通)
↘K	ミドルキック	↓K	しやがみバックキック(共通)
↓K	ローステップ		投技
↓KK	タブルステップ	P+G	一本背负
↓K	ローキック	→←P+G	ライトニングスマッシュ
←K	浴蹴	P+G	投技(共通)

NADJEED SHIEE

出招	技名		
P	ストレート	←GK↓K	タブルニールキックコンボ
PP	スプール		技名
PPP	タブルスプール	↑G	奥エスケープ(共通)
→→P	ボディノック	↓↙K+G	トルネードローキック
→P	プリテイステップ	↖K+G	ローキック
→PP	クリムゾンダンス1	↓↘→K+G	カンガルーキック
→PP←P	クリムゾンダンス2	←→P+G	双掌打
→PP←PP	クリムゾンダンス3	↓↘→P+K	ロールアッパー
←↖↑P	バタフライ	↓↘→P+KP	ロールアッパーコンボ
↓↘→P	グランドスプール	↓↘P+K	スプラッシュ
↘P	タウン攻击	↑↓+P	升パンチ(共通)
↑P	フライングプレス	↓↑+K	升キック(共通)
K	ハイキック		技名
→K	ジャガーキック	P	立ちパックパンチ(共通)
↓K	タイニーテール	↓P	しやがみバックパンチ(共通)
↑K	ソバット	K	立ちバックキック(共通)
↑K↓K	ダブルソバット	↓K	しやがみバックキック(共通)
G	立ちガード(共通)		投技
↓G	しやかぴガード(共通)	P+G	足挂引倒
↓G	手前エスケープ(共通)	←↙↓↘→P+G	トンムアーダンス
←G	フラミンゴ	P+G	里投(共通)
		P+G	投技(共通)

国籍/アバロン
性別/女性
年齢/18歳
身長/160cm
流派/トンファを使った棒術



■STORY

以现在已经灭亡的来件伲国之森林中栖息的妖精茜一族的遗传因子，创造出的生物，与现时代的人们有着相同的生存权力，由于种族容貌的特点从未得到工作的人很多。

古代流传至今的拐术

由遗传因子而诞生新种族茜族，是耳朵很长的美少女，其拐术十分灵巧，并且带很强力的攻击特性。由于两手持拐，所以由体术发动的攻击比较多。其组合连续攻击可以将对手玩弄于掌股之间，但其本身的连续却比较少，其特点是攻击力强(手持武器吗?)

国籍/アメリカ
性別/男性
年齢/18歳
身長/175cm
流派/琉球空手



■STORY

与 TAKIRV 属于同门的他在某日突在失踪了。他胸部的伤口是在失踪前所没有的，到底是什么原因呢？

NEWCOMER NO.1 ALEX

出招	技名	→←K+G	运体伏状蹴
P	ストレート	↘K+G	すね蹴り
PP	正拳	→P+K	肘落
↘P	下段足挫	↘P+K	足挫
↓P	瓶切手刀	←→P+K	诸手打
↘→P	肘打ち	↙P+K	下段里拳
←P	里拳	↘↘P+K	四神
←←PP	里双拳	↓↑P	升パンチ
↘P	ダウン攻击	↑↓K	升キック
K	ハイキック		プレイヤー后向
→K	飞膝蹴	P	立ちバックパンチ(共通)
→KK	飞二连	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↘K	膝碎	K	立ちバックキック(共通)
↓↙←K	かかと落とし	↓K	しゃがみバックキック(共通)
↓↘→K	下段足连1		投げ技
↓↘→KK	下段足连2	P+G	飞首落
↖K+G	サマーソルト	→←P+G	一本背负
↓K+G	下段足刀	P+G	里投(共通)
↓K+G→K	蹴上回	P+G	投拔(共通)

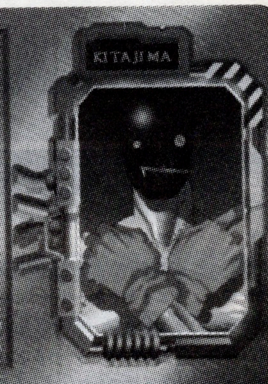
胸部的伤口到底是……

由于与 TAKERV 是同门，所以他的格斗流派当然与 TAKERV 一样属于琉球空手。基本技巧与 TAKIRV 一样，熟悉 TAKIRV 操作的人可以很快就用，另外他也可以使出与 KIKA、BITES 一样的里双拳，并从中开发出的空中连击也很多，并且在连续技上要多于 TAKERV(是外出修炼的结果吗?)

NEWCOMER NO.2 KITAJIMA

出招	技名	←G	クイックガード
P	キタジマ杀人拳	←GK	弱者绝命
→→P	ショックウエーブ	↑G	奥エスケープ
↓P	キタジマ下段杀人拳	↓K+G	ロースピンキック
↓P	瓦切手刀	↘↘P+K	弱者绝命
↓↘→P	タックル	↓↑+P	升パンチ
↘P	タウン攻击	↓↑+K	升キック
↑P	フライングプレス		プレイヤー向后
K	ハイキック	P	立ちパックパンチ
KK	ハイキックコンホ1	↓P	しゃがみバックパンチ
KKK	ハイキックコンホ2	K	立ちバックキック
←K	キタジマ杀人脚	↓K	しゃがみバックキック
←KK	キタジマ杀人脚连击		投技
↓↘→K	伏身蹴	P+G	钝传返
G	站立防御	→←P+G	膝投
↓G	蹲下防御	→→P+G	足挂引倒
↓G	手前エスケープ	→P+G	蹴投

国籍/不明
性別/男性
年齢/不明
身長/200cm
流派/独自戦法



■STORY

被电视台雇佣的自称为"侍者"的谜之男子。

侍者的亡魂

脸部被面具覆盖的神秘男子，其身体上有很多伤痕，自称为侍者的 KITAJIMA。他的格斗方法与众人不同，没有真正的流派，以自由独特的战法与敌人格斗，其攻击力很高，空隙都比较大。本人没有什么连续技，但其通常技是很强的。

国籍/アバロン
性別/女性
年齢/18歳
身長/160cm
流派/トンファを使った棒術



■STORY

虽然与 NADSEED 同属于茜族，但不一样的是她是从遥远的古代一直生存下来的，并不是人造人。由于容貌比较年轻，因此她认为自己只有 18 岁。

NEWCOMER NO.3 ELEIN

指令	技名		
P	ストレート	←GK	フラミンゴサマー
PP	スプール	↑G	奥エスケープ(共通)
PPP	ダブルスプール	↓K+G	スライドスピンキック
→→P	ボディノップ	↖K+G	ロールキック
→P	プリティステップ	↓↘→K+G	カンガルーキック
→PP	クリムゾンダンス1	←→P+K	双掌打
→PP←P	クリムゾンダンス2	↓↘→P+K	ロールアッパー
→PP←PP	クリムゾンダンス3	↓↘→P+KP	ロールアッパーコンボ
←↖↑P	バタフライ	↓↘P+K	スプラッシュ
↓↘→P	グランドスプール	↓↑+P	升パンチ
↘P	ダウン攻击(敌ダウン中)	↓↑+K	升キック
↑P	フライングプレス		プレイヤー后向
K	ハイキック	P	立ちバックパンチ(共通)
→K	ジャガーキック	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↓K	タイニーテール	K	立ちバックキック(共通)
↑K	ソバット	↓K	しゃがみバックキック(共通)
↑K↓K	ダブルソバット		投技
G	立ガード(共通)	P+G	足挂引倒
↓G	(共通)	←↙↓↘→P+G	トンファーダンス
↓G	手前エスケープ(共通)	P+G	里投(共通)
←G	フラミンゴ	P+G	投拔(共通)

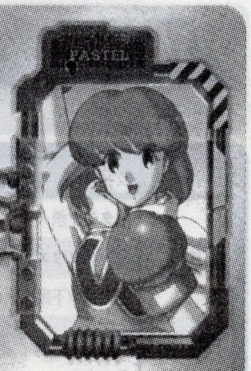
传说中的妖精出现

是 KONAMI 的动作 RPG《盖亚警察》中出现的角色，在本次大会中出现对于她来说拐术的使用与 NADJEED 一样可能是亚伯伦古拐术的创始者，招术上基本与 NADJEED 相同，喜欢 NADJEED 的玩者，也可以放心的使用。

NEWCOMER NO.4 PASTEL

出招	技名		
P	ストレート	←K	后转蹴
PP	エイヤッ	↑K	バレリーナハイキック
PPP	エイヤッホーリーベル A	←→K	ヒッププレス1
PP→P	エイヤッホーリーベル B	←→KK	ヒッププレス2
PP→PP	エイヤッホーリーベルコンボ1	←→KKK	ヒッププレス3
PP→PPP	エイヤッホーリーベルコンボ2	↓↙←K	ピジョンスキップ
PP→K	エイヤッヒッププレス1	→→K	前转蹴
PP→KK	エイヤッヒッププレス2	↓↘→K	前转足扩
PP→KKK	エイヤッヒッププレス3	↓K+G	スワンフィニッシュ
↘P	エキンサマー1	→P+K	レインボーバズーカ
↘PK	エキンサマー2	←P+K+G	友情パンチ
↘PKK	エキンサマー3	↓↑+P	升パンチ
→P	ホーリーベル	↓↑+K	升キック
→PP	ホーリーベルコンボ1		プレイヤー后向
→PPP	ホーリーベルコンボ2	P	立ちバックパンチ(共通)
→→P	クレセントカーブ	↓P	しゃがみバックパンチ(共通)
↓↓P	开脚突1	K	立ちバックキック(共通)
↓↓↓PP	开脚突2	↓K	しゃがみバックキック(共通)
→↓↘P	ジェットアッパー		投技
↓P	コメットパンチ	P+K	パステルスロー
↘P	ダウン攻击	→→P+G	パステルジャンプ
K	ハイキック	P+G	里投(共通)
		P+G	投拔(共通)

国籍/ドンブリ島
性別/女性
年齢/14歳
身長/150cm
流派/新体操+格闘ゲーム



■STORY

是多布利岛的明星，格斗游戏的高手。后来被朋友邀请参加此次大会。

不可思议的参战选手

KONAMI 的射击名作"兵蜂"中的 WINGBEE 的驾驶员。做为不可思议的角色她参加了本次大会。由于在公布她之前就知道了本游戏的角色设计与兵蜂的角色设计是同一个人，所以与其它角色不同。从某种意义上说她是个真正的新角色。

走向更加完美的3D“街霸”！

街头霸王 EX2

STREET FIGHTER EX2

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

超级抵消

所谓超级抵消，是指对于输入摇杆指令的技巧或必杀技，可以将其抵消，进行追击的系统。当然，这也是有使用条件的，如能量槽必须有能量等。另外，在空中技抵消是无法使用的，所以，想要将此技巧用于连接攻击(注意不是连续技)，必须对用于连接的技巧在速度等方面性能有充分了解才行。这一系统是可以使用超必杀技与超必杀技相连接的，在前作中已大获好评，但同样的超必杀技是无法抵消连用的，这点一定要记住。另外，配合摇杆方向的攻击时也要注意，如蹲防不能的中段技等攻击，有一部分也是无法被抵消的。

防御破坏

这里指的是打破对手的防御姿态，一气将其打至昏迷的系统。

指令方面很简单，与前作中相同，只要在有一档或以上的能量槽时同时按相同重量的拳及脚键，即可发动令对手无法防御并且可以致昏的攻击，如果对手中招时身处在半空中，将处于与浮空相同的判定状态，但这时能够做浮空追击的可能性并不大，用对地技追击倒下的敌人是比较值得推荐的。防御破坏作为连续其它技巧的大技，是在游戏中较合适的定式，但它本身的性能有着种种不便的特点，所以不要太依赖为好。

抵消破坏

前作中防御抵消操作是除了对一部分通常技(站轻 P)以外无法抵消的系统，但在 EX2 里面的抵消破坏，则是能将必杀技进行抵消的。

所谓抵消破坏，指的是对于必杀技以上的攻击进行抵消的操作。方法是只要在能量槽有一级以上并进行防御时，同时按相同重量的拳与脚即可。为了有效使用抵消破坏技，最少要在超必杀技及必杀技被防御时才能发动，然而，时机的掌握非常重要，时间上差一点便无法使用。抵消破坏与防御抵消决定性的不同点在于击打时的僵硬时间，抵消破坏击打时，对手的昏迷时间很长，而防御抵消的硬直时间则极短。若自己的角色被击中至昏迷时，左右摇杆并连打按键可以令恢复时间缩短。

然而，抵消破坏并非没有破绽，因为当你哪怕超必杀技令对手处于防御硬直状态，而随后连接抵消破坏技时，对手原本会出现的防御僵硬也会消失，这时是很容易被对方用轻拳等小技将你抵消破坏技击破的。

波动拳	↓↘→+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
特殊技	
旋风脚	→+中K
超必杀技	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←↓↙←+K
真·升龙拳(LV3)	↓↘→↓↘→+KKK

依然是最容易上手的角色
适用于初级者和高级者

RYU

只要生命不息，
就要一直寻找世界上
未知的强者。



波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K
特殊技	
前方转身	↓↙←+P
地狱风车(空中投)	空中↑以外+中P或重P
超必杀技	
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
神龙拳	↓↘→↓↘+K
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K(踢起时↓↙←+K中断)

攻击力还是那么的强大
肯的崇拜者可以放心使用

KEN

配置迅雷脚与神
龙拳的肯，向完美的
格斗家冲击。



镰鼬	↓↘→+P
胧月	↓↘→+K
飞旋斩	→↓↘+P
白刃转刃	←↓↙+P
特殊技	
神乐崩山(空中投)	空中↑以外+中或重P
超必杀技	
烈震镰鼬	↓↘→↓↘→+P
雷斩翔	↓↘→↓↘→+K
旋阳炎·极	空中↓↙←↓↙←+P

HAYATE

流着传说中英雄之血的后裔，就是在下——剑士疾风。



ハーフムーンキック	↓↙←+K
プリゾナーシザース	ハーフムーン中↑以外+K
ゲイルハンマーパンチ	↓↘→+P(追加→+P或K加连续攻击2次)
バミューダシンフォニー	↓→↓↘+K
特殊技	
ステップコンボパンチ	→+中P
クラッシュパンチ	→+重P
ステップコンボキック	→+中K
ステイディングスイパー	↘+重K
クリムゾンテラー	接近对手摇杆一圈+P
フライングダブルナックル(空中投)	空中↑以外+中P或重P
超必杀技	
シャロンスペシャル	↓↘→↓↘→+K
ハンマーヘッドラッシュ	↓↘→↓↘→+P
シャトルコンビネーション	↓↙←↓↙←+P

SHARON

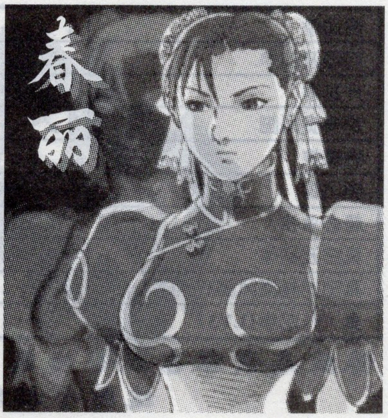
难道真红玫瑰之塔花，究竟与我有什么关系呢？



百烈脚	K连打
飞燕蹴	↓↙←+K
スピニングバードキック	↓↘→+K
ゴメンネ!	小P小P→小K大P
特殊技	
双掌打	→+中K
鹰爪脚	空中↓+中K
龙星落(空中投)	空中↑以外+中P or 大P
超必杀技	
千裂脚	↓↘→↓↘→+K
气功掌 (LV.3)	↓↘→↓↘→+P ↓↘→↓↘→+PPP
霸山开升脚	↓↙←↓↙←+K

CHUN-LI

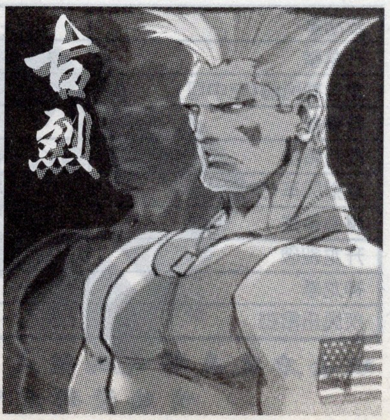
为了继承父亲的信念，我要永远战斗下去。



ソニックブーム	←→+P
サマーソルトキック	↓↑+K
特殊技	
フライングバスタードロップ	空中↓以外+中P or 大P
超必杀技	
オープニングギャンビット	←→←→+P
ダブルサマーソルトキック	↙↘↙↗+K
ソニックブームタイフーン	←→←→+K

GUILE

在为好友复仇打倒VEGA之前，我是不会倒下的。



许久没有露面的特种兵

还拥有以前那样的水平吗？

肘激崩	↓↘→+P
├─掌击破	├─→+P
├─振空击	├─←+P
└─振脚击	└─←+K
护流攻	←↓↙+P
振空击	↓↙←+P
振脚击	↓↙←+K
特殊技	
肘崩	→+大P
刈蹴	→+大K
流水	相手近レバー1回转+P
振	振空击 or 振脚击后↓↙←+P or K
超必杀技	
气练射	↓↙←↓↙←+P
击凤技	↓↙←↓↙←+K
连升激	↓↘→↓↘→+P
连舞	小P小P→小K大P

HOKUTO

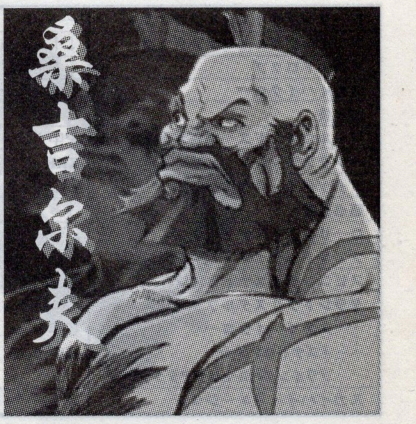
领教一下古武术的真谛，你才会了解到自己的浅薄。



ダブルラリアット	PPP
クイックダブルラリアット	KKK
スクリューパイルドライバー	相手近レバー1回转+P
ロシアンスープレックス	相手近レバー1回转+K
ベアハック	前技的移动中P
グロウイングフィスト	→↓↘+P
特殊技	
フライングボディアタック	空中↓+大P
超必杀技	
ファイナルアトミックバスター (LV.3)	相手近レバー2回转+P 相手近レバー2回转+PPP
スーパーストンピング	↓↘→↓↘→+K ↓↙←+K中断可

ZANGIEF

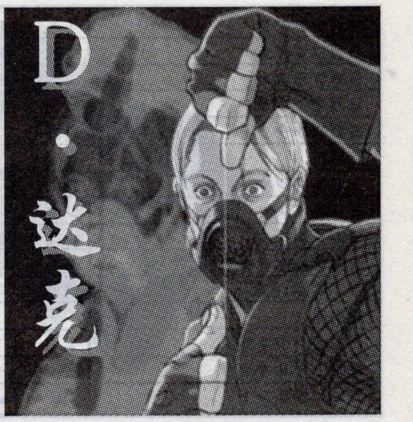
如果没有真正的对手，刻苦的修炼不就白费了吗～



DARK ワイヤー	↓↘→+P
DARK ホールド	前技命中后←+P
DARK スパーク	DARK ワイヤーヒット后一定时间起动
KILL ワイヤー	→↓↘+P
EX－プロシブ	↓↘→+K
特殊技	
KNIFE ナイトメア	→+中P
DEATH スピンギック	→+中K
超必杀技	
KILL トランプ	↓↘→↓↘+P
DARK シャックル	↓↘→↓↘→+K
EX－プロミネンス	↓↙←↓↙←+K

DOCTRINE DARK

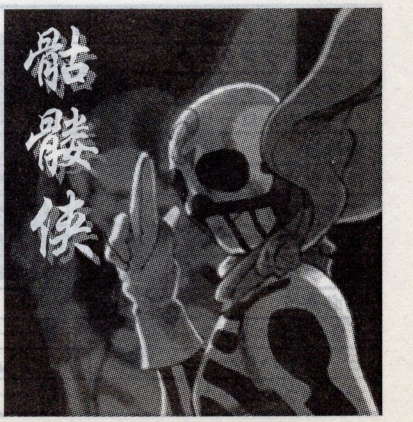
在这个世界里，除了自己之外所有人都是敌人。



スカロヘッド	→↓↘+P
スカロダイブ	スカロヘッド后、上升中P
スカロクラッシャー	↓↘→+P
スカロスライダー	↓↘→+K
スカロトカチエフ	←↓↙+K成功前小P+大P+中K点数表示
特殊技	
スカロダッシュ/タックル	→→
スカロバック转(移动技)	←←
ステップインアッパー	→+中P
デンジャラスヒール	→+中K
スカロスペース(空中投)	空中↑以外+中P or 大P
スカロショック(挑衅)	→↘↓↙←↖↑+P
超必杀技	
スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→+K
新スカロドリーム	小P小P→小K大P
スカロエナジー	↓↙←↓↙←+K

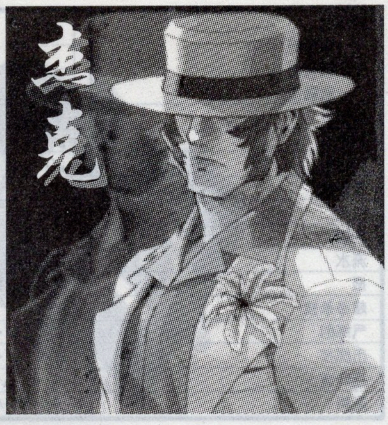
SKULLOMANIA

众位请放心，只有我在，世界和平将永远得到守护。



ダッシュストレート	←→+P
ダッシュアッパー	←→+K
ファイナルパンチ	PPP or KKK
バッティングヒーロー	←↙↓↘→+P
サッカーボールキック	←↙↓↘→+K
特殊技	
アングリーフィスト	→+中P
超必杀技	
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P
クレイジヤジヤック	←→←→+P 技中Pストレート、Kアッパー
レイジングバッファロー	←→←→+K
グランドスラムクラッシヤー	↓↙←↓↙←+K

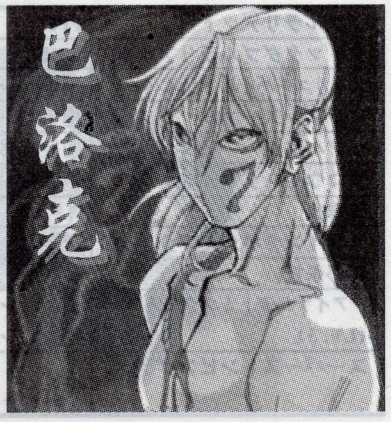
为了不辜负同伴的希望，杰克是不会失败的。



ローリングクリスタルフラッシュ	←→+P
フライングバルセロナアタック	↓↑+K后、P
イズナドロップ	↓↑↑K后、相后近↑以外+P
スカイハイクロー	↓↑+P
特殊技	
ワールウインドスープレックス	空中↑以外+中P or 大P
バックスラッシュ	KKK
アタッチイングクロー	←↓↙+P
超必杀技	
ローリングイズナドロップ	↙↘↙↗+K后、相后近↑+P
ファントムディストラクション	←→←→+K
スピニングイズナドロップ	前招后着地←↙↓↘→+P
グランドクリスタルフラッシュ	←→←→+P
├スカイハイクロー	技中↑ or ↗+P 按住后放开
└イズナドロップ or フライングバルセロナアタック	技中↑ or ↗+K 按住后放开
スカイハイイリュージョン	↙↘↙↗+K

BALROG

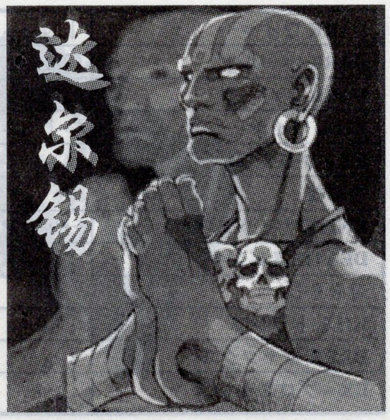
我手上的这副钢爪正在渴求着你的鲜血呢！



ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	↓↘←+P
ヨガブラスト	↓↙←+K
ヨガキャッチ	↓↘→+K
ヨガコンタクト	ヨガキャッチ后K
特殊技	
トリルキック	ジャンプ中↓+K
ドリル头突	ジャンプ中↓+大P
ヨガフェイク	↓↘→+KKK
ヨガテレポート(移动技)	→↓↘ or ←↓↙ +PPP or KKK
空中浮游(挑衅)	ジャンプ中→↗↑↖←+K
超必杀	
ヨガインフエルノ	↓↘→↓↘→+P
ヨガトリルキック	空中↓↘→↓↘→+K
ヨガレジエンド	↓↙←↓↙←+K

DHALSIM

让你见识见识领悟了瑜珈之灵魂的真正力量吧！



エレクトリックサンダー	P连打
ローリングアタック	←蓄→+P
バックステップローリング	←蓄→+P
バーチカルローリング	↓蓄↑+K
特殊技	
ロッククラッシュ	→+中P
アマゾンリバーラン	↘+大P
サプライズフォワード(移动技)	KKK
ザプライズバック(移动技)	←+KKK
超必杀技	
グランドシエイブローリング	←蓄→←→+P
ビーストハリケーン	空中↓↘→↓↘→+P
ジャングルビート	←蓄→←→+K

BLANKA

见识一下野性之力。噢、噢噢噢……——呜噢、呜噢、噢

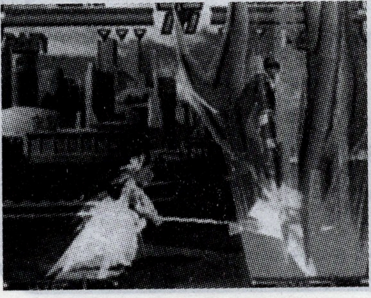


动作极度夸张的对战游戏！

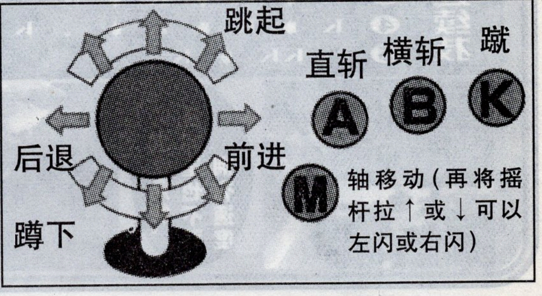
星际捍将 2

STAR GLADIATOR 2

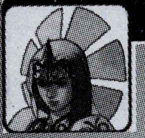
机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT



→→或→+M：前冲
←←或←+M：后冲
摇杆←：上段防御
摇杆↙：下段防御
A+B：投技
A+M：PLASMA REVENGE
B+M：PLASMA REFLECT
B+K：PLASMA FIELD



妖艳之女帝——RAIN



普通连续技
① A ▶ B ▶ B ▶ B
② B ▶ B ▶ B ▶ B
③ K ▶ A ▶ B ▶ B
④ ↓K ▶ B
⑤ ↓K ▶ K

共通必杀技	使用方法
SPINNING SIZE	↓↙←+A
VERTICAL SWORD	↓↘→+A 或 B 或 K
CHARGE SIZEα	紧按 A 后放手
CHARGE SIZEβ	紧按 B 后放手
PLASMA FIELD	
FREEZE BLADE	冷冻攻击
PLASMA STRIKE	
DESTROY SPEAR	↓↘→+A+B
GALACTIC STORM	↓↙←+A+B

暗之猎人——白虎(BYAKKO)



普通连续技
① K ▶ K ▶ K
② ↓K ▶ K ▶ K
③ B ▶ A ▶ B ▶ B
④ B ▶ A ▶ B ▶ K
⑤ A ▶ A ▶ A ▶ A

共通必杀技	使用方法
血爪阵	↓↙←+A
疾风斩	↓↘→+B
白虎崩	↓↙←+M后,再按A或B或K
白虎崩・卍	↓↘→+凰,再按A或B或K
迅雷袭	跳起上升中↓+K
PLASMA FIELD	
GREAT HASTE	SPEED UP
PLASMA STRIKE	
胧旋	↓↘→+A+B
血华爪阵	↓↙←+A+B

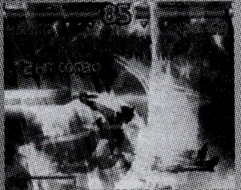
热血之赏金猎人—神崎隼人(HAYATO)



"恶之因子"觉醒—BLACK隼人(B.HAYATO)



普通连续技
① A ▶ A ▶ B
② A ▶ A ▶ A ▶ A
③ B ▶ B
④ ↘K ▶ A ▶ A
⑤ K ▶ K ▶ K



均等的选手。
与力量都十分
攻击速度



共通必杀技	使用方法
紫电	↓↘→+B
紫电・改	↓↙←+B
红莲	→↓↘+A 或 B
白虎炮	近敌时→←+K
阿修罗	↓↓↓
PLASMA FIELD	
PLASMA SWORD	剑巨大化
PLASMA STRIKE	(神崎隼人)
圆月	↓↘→+A+B
罗刹斩	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	(BLACK 神崎隼人)
红莲天破	↓↘→+A+B
华严	↓↙←+A+B



愤怒的中国籍女子—JUNE



时空的超天使—ELE

普通连续技

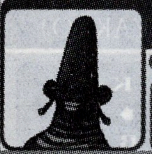
1. A ➡ A ➡ A
2. B ➡ K ➡ A
3. K ➡ K ➡ K ➡ K
4. K ➡ K ➡ K ➡ ↓K
5. ← KK ➡ K



拥有速度且力量也不弱的女性角色。



共通必杀技	使用方法
STAR LIGHT SHOOT	↓↘→+A
SHINE DREAM	↓↘→+K
COMET KICK	↓↙←+K
AIR STAR LIGHT SHOOT	空中↓↘→+A
PLASMA FIELD	
RING THROWER	投出 RING
PLASMA STRIKE	**(JUNE)**
BIG PAN	↓↘→+A+B
HAPPY BLACK HOLE	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(ELE)**
SHOOTING STAR	↓↘→+A+B
METEOR STEP	↓↙←+A+B



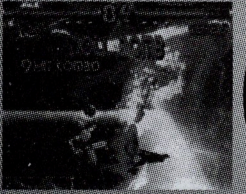
喜欢斗技的艺人—SATURN



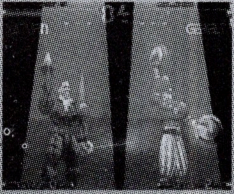
土星中懦弱的王子—PRINCE

普通连续技

1. A ➡ B ➡ BB
2. A ➡ B ➡ K
3. B ➡ B ➡ BB
4. K ➡ A ➡ K
5. ↓K ➡ K ➡ K



这两个人都善于远距离战。



共通必杀技	使用方法
犬之散步	↓↘→+A 后,再按 A
ACROBAT COMBO	↓↙←+B 连按
FIRE CRACKER	↓↘→+K
PLASMA FIELD	
DOLL BOMB	人形爆弹发射
PLASMA STRIKE	**(SATURN)**
INFINTY · YOYO	↓↘→+A+B
DANCE VIZUMI	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(PRINCE)**
TRICK · SUPER BOWL	↓↘→+A+B
ROLLING · MY · WAY	↓↙←+A+B



心地善良的森林战士—GAMOF



复仇的军犬—GANTETSU

普通连续技

1. AA ➡ A
2. AB ➡ BB
3. AB ➡ K
4. ↘ KK
5. K ➡ A ➡ K



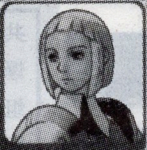
投技非常丰富的两位力量型战士。



共通必杀技	使用方法
GAMO SCREW	近敌时→↘↓↙←+K
GAMO TACKLE	↓↘→+B
GAMO TORNADO	↓↙←+B 连按
PLASMA FIELD	
AUTO THROW	自动投 MODE
PLASMA STRIKE	**(GAMOF)**
SUPER GAMO TORNADO	↓↘→+A+B
PLASMA GIANT SWING	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(GANTETSU)**
10T 爆弹根性投	↓↘→+A+B
FLYING 岩铁 BUSTER	↓↙←+A+B



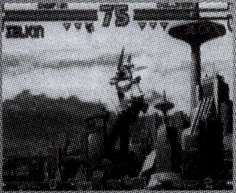
花花公子·斗牛勇士—GERELT



真红之少女剑士—CLAIRE

普通连续技

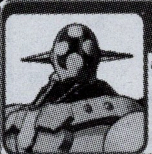
1. A ▶ A ▶ A ▶ A
2. A ▶ A ▶ BA
3. ↓ K ▶ K
4. K ▶ A ▶ B
5. K ▶ A ▶ A



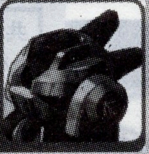
基本技最为突出的欧洲战士。



共通必杀技	使用方法
ANDALUSIA STOORM	↓↘→+A 连按,之后 B 或 K
BLOODY FLAMENCO	↓↙←+K
FLYING MATADOR	↓↙←+A
PLASMA FIELD	
BURST MODE	攻击力 UP
PLASMA STRIKE	**(GERELT)**
SPIRAL·END	↓↘→+A+B
FINAL ECSTASY	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(CLAIRE)**
THOUSAND BURST	↓↘→+A+B
SCARLET·DERU·SORU	↓↙←+A+B



没有感情的杀人机器—VECTOR



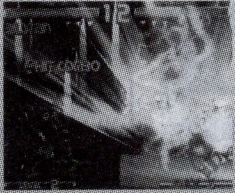
专用型 VECTOR—OMEGA

普通连续技

1. K ▶ K ▶ K ▶ K
2. A ▶ A ▶ K ▶ K
3. B ▶ B ▶ B ▶ B
4. BAK
5. ↘ K ▶ K



速度级慢，但是接近战十分得手。



共通必杀技	使用方法
BEAM BAZOOKA	↓↘→+A
LOWER BEAM BAZOOKA	↓↙←+A
HORIZONTAL LASER	↓↘→+B
LOWER HORIZONTAL LASER	↓↙←+B
MAD BULLET	→↓↘+K
FLYING DRILL	→↓↘+K 后，↓+K
PLASMA FIELD	
AUTO FIRE	BEAM 扫射 MODE
PLASMA STRIKE	**(VECTOR)**
MEGA HORIZONTAL LASER	↓↘→+A+B
SATELLITE SHOOT	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(OMEGA)**
OMEGA SHOCK WAVE	↓↘→+A+B
MAD SPIN BURST	↓↙←+A+B



高傲的鸟人—ZELKIN



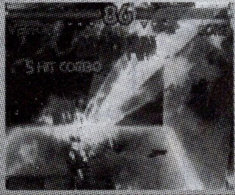
在天空飞翔的正义使者—EAGLE

普通连续技

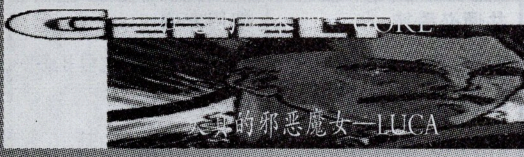
1. A ▶ A ▶ A
2. B ▶ K ▶ K ▶ A ▶ A
3. K ▶ K ▶ B ▶ A ▶
4. ↘ AA
5. ↓ K ▶ ↓ K ▶ ↓ K ↓ K



唯一能够使出空中必杀的角色。

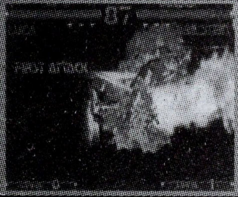


共通必杀技	使用方法
SKY JAVELIN	控杆方向+A+K
SKY DESTRUCTION	↓↘→+K
RISING BLADE	→↓↘+A 连按
PLASMA FIELD	
TRANSPLANTATION	飞行 MODE 变形
PLASMA STRIKE	**(ZELKIN)**
CRIMSON PHENIX	↓↘→+A+B
BLUE STORM	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(EAGLE)**
KAISER SKY DESTRUCTION	↓↘→+A+B
JUDGEMENT FEATHER	↓↙←+A+B



普通连续技

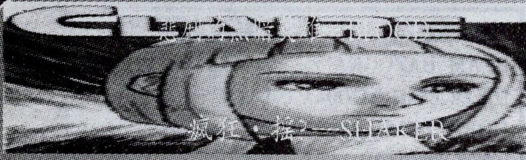
1. A ▶ A ▶ A
2. A ▶ B ▶ B ▶ B
3. B ▶ B ▶ B ▶ B
4. B ▶ A ▶ K
5. K ▶ K ▶



拥有无人能比的突袭战威力。

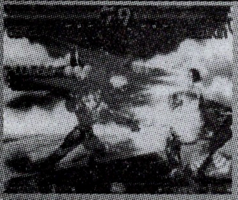


共通必杀技	使用方法
爆炎投射	↓↘→+A
组成变换	↓↘→+B
脚部回转	↓↙←+K
远心分离	对手倒下时↓↘→+K
PLASMA FIELD	
GIANT ATTACK	巨大化
PLASMA STRIKE	**(GORE)**
流星招来	↓↘→+A+B
暗 黑吸引	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(LUCA)**
岩石崩落	↓↘→+A+B
狱炎烧却	↓↙←+A+B



普通连续技

1. A ▶ A ▶ A
2. A ▶ B ▶ B ▶ B
3. B ▶ B ▶ B ▶ B
4. K ▶ K ▶ K
5. ↘ K ▶ K



使用武器很长而且判定也很强。

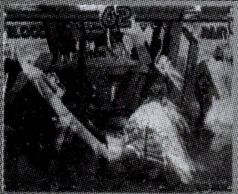


共通必杀技	使用方法
DARK SURPRISE	↓↘→+A
FAKE BLADE	↓↙←+A
EVIL STORM	↓↘→+K
FATAL EDGE	→↓↘+A
TELEPORTATION	↓↙←或↓↘→+M
PLASMA FIELD	
TIME STOP	时间停止
PLASMA STRIKE	**(BLOOD)**
RISING TORNADO	↓↘→+A+B
BLOODY BLADE	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(SHAKER)**
MURDEROUS VULCAN	↓↘→+A+B
DARKNESS ARM	↓↙←+A+B

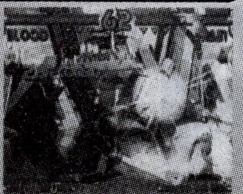


普通连续技

1. A ▶ A ▶ A ▶ A
2. B ▶ A ▶ A ▶ A
3. K ▶ K ▶ K ▶ K
4. ↙ B ▶ AA
5. ↘ BBB



虽然速度不快，但各方面非常优秀。



共通必杀技	使用方法
DARK VORTEX	↓↘→+A
BLAZE SWORD	→↓↘+A
FINAL BILSTEIN	→↘↓↙←+K
GIGANTO ARMOR LAID	↓↓↓
PLASMA FIELD	
INFINITY POWER	技的棒变成无限
PLASMA STRIKE	**(G·BILSTEIN)**
DEADLY BREAK	↓↘→+A+B
NIGHTMARE BLAZE	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(BILSTEIN)**
DARK VORTEX·END	↓↘→+A+B
NIGHTMARE BLAZE	↓↙←+A+B

饿狼战士的再次集结，战火重燃！

REAL BOUT 饿狼传说 2

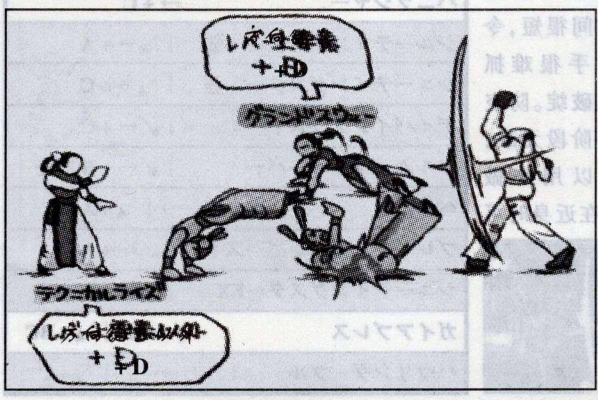
THE NEWCOMERS

机种:ARC　厂商:SNK　类型:对战 ACT

对于《饿狼 RB》的系统相信大家都已经很了解了，本作又有了新的变化。

落地回避

1 被攻击将落地时，按除上外任何方向＋D，可避免倒地。
2 被攻击将落地时，按↑＋D 可换线。



但这两种回避无法回避超级必杀技和潜在能力及投技（包括指令投）。落地回避也有不利之处：①若被对方猜中回避方法，你会处于无法防御状态而被追打。②虽无①的危险，但因不在主线，所以操作不利。

两线系统

两线系统是饿狼所独有的一套特殊系统，它在 2D 格斗中渗入了 3D 的要素，使格斗空间变宽，也使游戏更加华丽、耐玩。两线分为主线与辅线，在两线可做的活动不同。先来说一下辅线的活动吧：

回主线　可以按 D 键直接回主线，否则一定时间会自动回主线。这种回线方式很容易被线攻击打中，所以使用时一定要远离敌人。除此之外还有其它回线的方法，比如说按↓，可在无敌状态回主线，但回线后有硬直时间，可在对方进行线攻击时使用。

防御　另线防御也为《RB2》的一大特点，可用来对付对方的中、下段攻击。

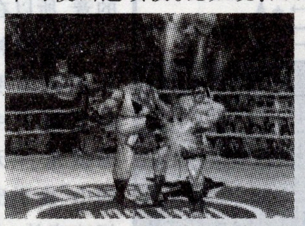
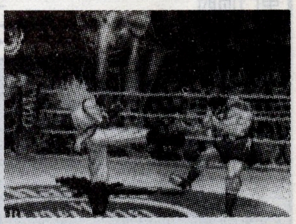
攻击　当处于辅线时，按 A、B、C 键都可以作出攻击。A 为中段攻击，同时回主线，此时下段无敌，若被对方防御也无硬直时间，可在回线后抢得先机。按 B 键为下段攻击，上半身无敌，与用 A 键相似，虽然威力不大，也不能接出连续技，但都不会有硬直时间。C 键攻击时没有无敌判定，但击中可使出连续技。比如说：回线 C 击→近距 C→必杀技。

BREAK SHOT 反击技




所谓 BREAK SHOT，就是说在防御对方攻击后已出手最快的必杀技在第一时间进行反击，此时敌方依旧处于无法防御状态。这与《街霸 ZERO》的反击技很相似，但由于可以不用费气力，且攻击判定更高，使用方式也因人而异，所以更有实用价值，是玩这款游戏的玩家必须要掌握的。



主线攻击有两种

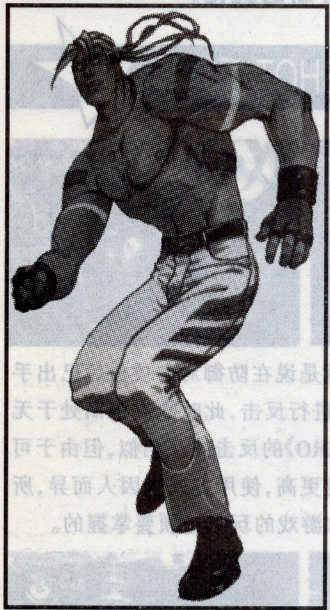
普通线攻击　按 D 键进行中段线攻击，同前作一样击中后可接出必杀技；若按↓D 是可将对方击倒的下段攻击。

线攻击必杀技　这种攻击方式并非人人都有，但比普通线攻击要拥有强大的威力，应该多使用。

上代的"套拳"系统依旧保留哟！

《RB 2》新人物大公开

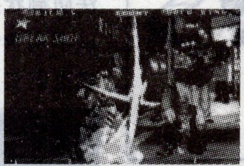
里克·斯特拉多





由于善于使用拳击，所以所有的键都是出拳。建议使用方法为先用无硬直时间的A键或B键起手，继而接出连续技，最后以"↓↘→+A"结束连击。这种攻击方式在起手时无征兆，收招时硬直时间很短，令对手很难抓住破绽。防空技"→↓↘+A"由于在起手阶段无敌，而且发招速度很快，可以用来做BREAK SHOT技。潜在能力在近身时可百分之百发挥威力，起手时也处于无敌状态，很好用。





推荐连续技

(下蹲A×1~4)→(站立C)→(↓↘→+A)

(跳跃C)→(站立B)→(站立C)→(↓↘→+A)

当能量蓄满时(站立B)→(站立C)→(↓↘→+C)→(→↓↘+B)

ガング·ホー(投技)	→+C
チョッピングライト	→+A
スマッシユソード	↘+A
パニッシヤー	→+C
シューティングスター·弱	↓↘→+A
シューティングスター·强	↓↘→+C
ディバインブラスト	↓↙←+C
フルムーンフィーバー	↓↙←+B 按住
ヘリオン	→↓↘+A
ブレイジングサンバースト	↓↙←+A
シューティングスターEX	↓↘→+C
ガイアブレス	→←↙↓↘+BC
ハウリング·ブル	→←↙↓↘+C

李香绯





饿狼战士中第3位女性角色终于登场了，很明显李香绯是一位中国美女，但却是由为"心跳"系列中藤崎诗织配音的金月真美小姐配的音，所以在玩家应该会很受欢迎吧。



她的格斗流派很明显是属于中国武术，"天崩山"由于出招速度快，起手无敌，所以可以用来做BREAK SHOT。在使用"闪里肘皇"时一定要注意，万一被防御就会遭敌方反击。



推荐连续技

(跳跃B)→(下蹲B×2)→(闪里肘皇)→(闪里肘皇·贯空)

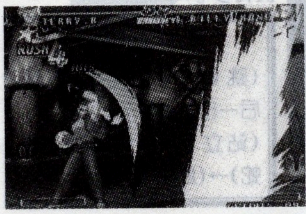
(跳跃B)→(下蹲B×2)→(那梦波·弱)

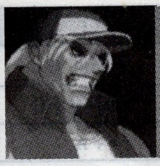
套拳

(站立B)→(B)→(C)，(站立B)→(B)→(↓B)

力千后宴(投技)	→+C
里门顶肘	→+A
后搜腿	←+B
那梦波·弱	↓↘→+A
那梦波·强	↓↘→+C
闪里肘皇	↓↘→+B
闪里肘皇·贯空	(追加)↓↘→+B
闪里肘皇·必碎把	(追加)↓↙←+B
天崩山	→↓↘+B
咏酒(对跳跃攻击)	A按住~↑
咏酒(对站立攻击)	A按住~→
咏酒(对下蹲攻击)	A按住~↓
大铁神	→←↙↓↘+BC
超白龙	→↙→+AB×2
真心牙	近身摇杆360°+C

爆弹投(投技)	接近时→ + C
后转踢(线攻击)	→ + B
怪力上钩拳	↘ + A
横斩踢	前冲中→ + C
燃烧冲拳·弱	↓↙← + A
燃烧冲拳·强	↓↙← + C
能量波	↓↘→ + A
火光波	↓↘→ + C
碎石踢	↓↙← + B
火焰踢	↓↘→ + B
越线	↓↘→ + D
火箭击	↓蓄力↑ + A
能量喷泉	↓↙←↙→ + BC
多重喷泉	↓↙←↙→ + C





特瑞·伯加德

特瑞是饿狼世界的元老之一，其格斗技巧有目共睹，是很容易上手的人物。

"能量灌蓝"的使法，由以前的必杀技→↓↘+B变为连续技↘A接↗B。

前作中很好用的"能量斩"已被取消，代替它的是新技"火焰踢"，这使特瑞的使用方法有了明显的变化，实力也稍稍减弱。"火焰踢"命中后还可追加"火箭击"。

推荐连续技

(蹲下 B×2)→(火焰踢)→(火箭击)

(↓B×2)→(↘C)→(燃烧冲拳·强)或(潜在能力~多重喷泉)

ヘッドスロー	(投技)→ + C
アキレスホールド	(追加)→↘↓ + C
ダブルローリング	← + B
ヒールフォール	→ + B
レッグプレス	敌倒地时↓ + B
M. スパイダー	空中↓↘→ + C
M. スナッチャー	→↓↘ + B
M. クラブクラッチ	←蓄→ + B
M. リアルカウンター	↓↙← + A
スピンフォール	潜在时↓↘→ + C
バーチカルアロー	潜在时→↓↘ + A
ストレートスライサー	潜在时←蓄→ + A
M. ダイナマイト SW	潜在时近身↓ + C
ヤングダイブ	↓蓄↑ + C
M. タイフーン	→←↙↓↘ + BC
M. エスカレーション	→←↙↓↘ + C
M. トリプルエクスタシー	使用潜在时特定必杀技后接↓ + C





布鲁·玛丽

在本作中，布鲁·玛丽的使用方法有了很大的变化，最主要的是她拥有了新的潜在能力 M. エスカレーション。这招使用后可使气槽全满，并同时提升攻击力，最重要的是还可使用特定的必杀技和威力更大的连续技。如：(スピンフォール)→(M. スパイダー)→(M. トリプルエクスタシー)

スピンフォール可用于 BREAK SHOT，很实用。

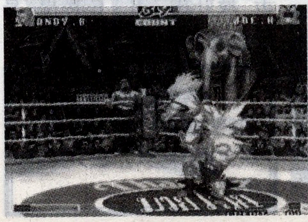
推荐连续技

(←B)→(↘C)→(M. スナッチャー)

套拳

(↓BBC)或(AB→C)

内股(投技)	接近时→ + C
滚翻踢	→ + B
上升掌	↘ + C
斩影拳·弱	↙→ + A
斩影拳·强	↙→ + C(可追打)
飞翔拳	↓↙← + A
激飞翔拳	↓↙← + C
升龙弹	→↓↘ + C
空破弹	↙↓↘→ + B
幻影不知火	空中↓↙← + D
超裂破弹	↓↙←↙→ + BC
男打弹	↓↙←↙→ + C连打





安迪·伯加德

安迪在本作中依旧有"幻影不知火"这一招术(不知是不是向不知火舞学来的)，但是与前作名同实异，具体出招时有何功能，只待玩家自己发掘了。他的潜在能力"男打弹"(诡异的名字)在今作面世了，这招出招后可连打 C 键追加攻击，按键速度越快，威力越大。

推荐连续技

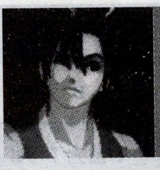
(跳跃 C)→(蹲下 B×2)→(斩影拳·强)→(斩影拳·强追打)

(蹲下 A)→(蹲下 B)→(空破弹)

(跳跃 C)→(蹲下 A)→(飞翔拳)

风车投·改	(投技)→ + C
萝樱·改	→空中↙或↓或↘ + C
小跳踢	起身瞬间 C
三角跳	空中位于画面边缘时↗
龙之舞	← + A
花蝶扇	↓↘→ + A
龙炎舞	↓↙← + A
小夜千鸟	↓↙← + C
必杀忍蜂	←↙↓↘→ + C
飞鼠之舞	空中↓ + AB
超必杀忍蜂	→←↙↓↘ + BC
花之岚	→←↙↓↘ + C





不知火舞

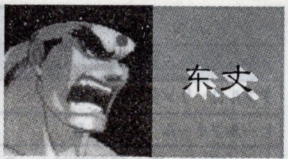
毫无疑问，不知火舞是"饿狼世界"中最受广大玩家欢迎的角色。她出场时的华丽装束以及变化多端的忍术必杀技，都给玩家留下深刻的印象。在使用她的潜在能力"花之岚"时，若按住 C 键不放，即使被防御或招术打空也不会有浮空破绽，在收招时也就不易被敌方所乘。

推荐连续技

(下蹲 A)→(站立 A)→(龙炎舞)

套拳

BB↘CCB 或 AB↘CCC，而 BB↘CCB 可接出"飞鼠之舞"



东丈特种投	(投技)→+C
膝地狱	↘+C
铲踢	↘+B
摆动攻击	←+B
炎之指	敌倒地时↓+C
光斩脚·弱	↙→+B
光斩脚·强	↙→+C
黄金之踵	↓↙←+B
猛虎踢	→↓↘+B
爆烈拳	A 连打
台风上钩拳	←↙↓↘→+A
爆烈台风拳	←↙↓↘→+C
龙卷上钩拳	→←↙↓↘+BC
龙王龙卷	→←↙↓↘+C

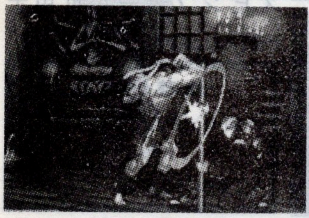
东丈不愧为饿狼世界的猛虎，他的泰拳技巧已达炉火纯青之境，实力的普通技以及强力的必杀技使他成为“饿狼传说”系列中的一位强者。

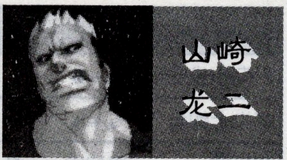
本作“台风上钩拳”威力变弱，但“光斩脚·弱”变得没有破绽，可多加利用。

推荐连续技

近距离时(↓A)→(站立B)→(↘C)→(光斩脚·强)→(猛虎踢)。此招可使敌方失去一半体力，最后的“猛虎踢”还可换成“龙卷上钩拳”，威力更加强大。

稍远距离时(立B)→(立C)→(↓↘→+C)





立投(投技)	→+C
目光	起身时 C
空振	空中 B+C
突刺	→+A
升天	↘+A
上段蛇拳	↓↙←+A
中段蛇拳	↓↙←+B
下段蛇拳	↓↙←+C
蛇颈	←↙↓↘→+B
怒击	→↓↘+B
倍返	↓↘→+C
制裁之匕首	→↓←+A
爆弹烈拳	→←↓↑+C
最后一击	↓↓+C
毒蛇	→←↙↓↘+BC
刺杀	摇杆 360 度+C 连打

不可否认，山崎龙二是所有角色中很强的一个人。他的必杀技属于出招极快且不易判断攻击方位的那一类，所以与之对战时总会有摸不着头脑的感觉。与前作不同，从↓C 开始的连击不可能了，↓B×2 接↘C 也被剔除，这使得山崎龙二实力有所下降。为了补其不足，突刺后按 C 可进行追打，蛇颈的出招速度比前作快得多。

推荐连续技

(跳 C)→(↘ACC)→(最后一击)

(站立 B)→(↘C)→(毒蛇)→(最后一击)





体落(投技)	→+C
前突脚	→+B
飞燕斩	↓蓄力↑+B
半月斩·弱	↓↙←+B
半月斩·强	↓↙←+C
飞翔脚	空中↓+B~↘+B
空砂尘	↓蓄力↑+A
霸气脚	↓↓+B
凤凰天舞脚	空中←↙↓↘→+BC
凤凰脚	↓↙←↙→+C

“为了我的儿子们而战斗”的金加藩在本作中并无太大变化。他的连续技组合方式很多，基本都可由↓A 起手。超级必杀技“凤凰天舞脚”可接在连续技中使出，最简单的方法是跳 C 接“凤凰天舞脚”。

推荐连续技

(↓A×1~4)→(空砂尘)→(↓A 追打)

(↓A)→(A)→(B)→(半月斩·弱)

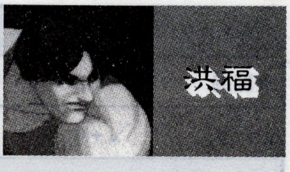
(↓A)→(A)→(B)→(凤凰脚)

套拳

①站立 ABB

②近距离时站立 CABC





后背摔(投技)	→+C
经络乱打	↘+C
踏前侧踢	→+B
制空棍	↘+A
轰击刺	↓+C
九龙之读	←↙↓↘→+C
制空烈火棍·弱	→↓↘+A
制空烈火棍·强	→↓↘+C
电光石火之地	↙蓄力→+B~B 连打
电光石火之天	↓↙←+B
炎之种马	↓↙←+A~A 连打
必胜逆袭拳	↓↙←+C
爆发连击	↓↙←↙→+BC
电光之岚	↓↙←↙→+C

来自香港九龙的饿狼战士洪福拥有强大的攻击力，必杀技“必胜!逆袭拳”可用作当身技。“电光石火之地”若击中对手连打 B 键可使对方倒地，但在使用“电光石火之天”的时候一定要小心对方的反击技。连击可由↓BB 展开，非常好用。若击中，可用↘C 使对方浮空，再接出“制空烈火棍”追打。超必杀“爆发连击”最好用↓B↓C 接出，易于成功。

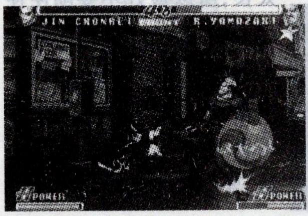
推荐连续技

(制空棍)→(CC)→(制空烈火棍)是威力极大的连击技





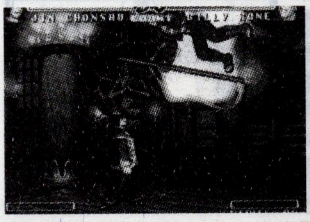
发劲龙(投技)	→+C
龙杀脚	→+B
帝王神足拳	→→+A或→→→+A
帝王天眼拳·弱	↓↘→+A
帝王天眼拳·强	↓↘→+C
帝王天耳拳·弱	→↓↘+A
帝王天耳拳·强	→↓↘+C
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
龙转身(前转)	↓↘→+B
龙转身(后转)	↓↙←+B
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC或C连打
帝王龙声拳	→←↙↓↘+C



秦崇雷的拳术变化多端，他可以连绵不断的对敌方进行打击。比如说用A或↓A接站立B，若被敌方防御可立即使用"龙转身"，绕到敌方身后再继续用↓A接站立B……如此循环可令对手非常头痛；若站立B击中对方可接出"帝王神足拳"、"帝王神远拳·弱"或↓C。超必杀技"帝王宿命拳"可由两种方式发出：连打C键可放出飞行道具对敌方进行4次连击；若输入摇杆指令后同时按下BC键，只要你不松手，气功波就不会发出，你可以选择最佳时机对敌方进行打击



发劲龙(投技)	→+C
光轮杀	→+A
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳·弱	↓↘→+A
帝王天眼拳·强	↓↘→+C
帝王天耳拳·弱	→↓↘+A
帝王天耳拳·强	→↓↘+C
龙灯掌	↓↘→+B
帝王神眼拳(不动)	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳(空中)	→↘↓↙←+B或C
帝王空杀神眼拳	空中↓↙←+B
帝王漏尽拳	→←↙↓↘+B
帝王空杀漏尽拳	↓↙←→+BC
海龙照临	→←↙↓↘+C



与前作相同，CCC→←C接"帝王天耳拳·强"，是最好用的连击技。站立C接"神足拳"，虽下血不多，但范围广，收招快，是很好用的格斗招术。

与其他人相比，秦崇秀的攻击范围很小，所以一定要尽量靠近对方，若被敌方拉远就要吃亏了。

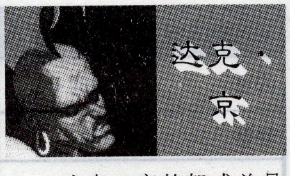
推荐连续技

(站立C)→(龙灯掌)→(帝王神眼拳)

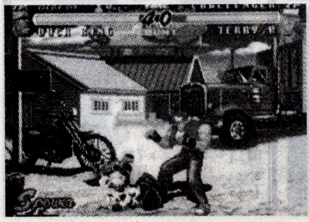
(站立C)→(龙灯掌)→(海龙照临)

套拳

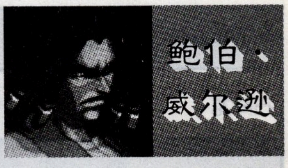
站立CCC(很简单的输入指令，但在近身时很实用。)



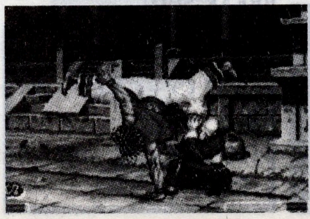
回旋投(投技)	→+C
膝打	↘+B
旋转锤击	→+A
振动球	↓+C
滚动攻击·弱	↓↘→+A
滚动攻击·强	↓↘→+C
飞行滚动攻击	空中↓↙←+A
旋风舞	↓↙←+B或↓↘→+B
破坏风暴	→↓↘+B~B连打
达克伪技·空	空中时↓↓
达克伪技·地	冲刺中↘+C
破坏霹雳舞	接近时摇杆360度+BC
破坏霹雳舞BR	空中←↙↓↘→+BC
达克之舞	→←↙↓↘+C



达克·京的架式总是摇摇晃晃，所以让人猜不透他要出什么招，可以说隐避性较强。↓A两至三次接"滚动攻击·弱"虽然很简单，但判定很高，是应该经常使用的技巧，在回避攻击(AB同时按)后接出，效果更佳。"破坏风暴"击中后连打B可增加打击次数，还可接出"破坏霹雳舞BR"。超必杀"破坏霹雳舞"实际使用时，不必转满360度，摇杆3/4圈即可。用↓A接↓C，其实这些都是虚招，若敌方进行防御的话就中了你的圈套，再接"破坏霹雳舞"就很容易打中了。



飞鹰投(投技)	→+C
猎鹰投(投技)	空中↙或↓或↘+C
鹰袭	飞鹰投后→↘↓+C
飞鱼击	起身时C
猎鹰爪	空中↓+B
转身追打	对手倒地时↑+C
回转旋踢	↓↙←+B
大旋风脚	↓↙←+C
猛牛旋风	↓蓄力↑+C
野狼脚	←蓄力→+B
猿之舞	→↓↘+B
蛙之舞	←→→+BC
疾风之狼	→←↙↓↘+BC
旋转狼杀脚	→←↙↓↘→+C



鲍伯的下段攻击很好用，↓A是可以连打的，可以起到对敌方的牵制作用，↓B的攻击距离很长，而↓C可使对方倒地。他的直跳+C攻击力十分强大，在对方跳过来时，可用这招回击(很像"侍魂"里的跳跃重斩)。新技"蛙之舞"可说是一招万能的技巧，可用于对空、追打、在行进间使出或用于BREAK SHOT。

推荐连击技

(↓A或B)→(站立B)→(↘C)

(飞鹰投)→(→↘↓+C)

套拳

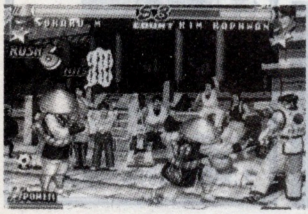
CC→C(还可接出必杀技)

无道缚投(投技)	→+C
升天杀	空中↙或↓或↘+C
地狱门	无道缚投后←↙↓+C
锡杖上段打	↘+A
雷击棍	↓+C
野猿狩	↓↙←+A
铁钉打	↓↘→+A
凭依弹	→←→+C
鬼门阵	近敌时摇杆360度+C
邪棍舞	A连打
喝	→↘↓↙←+B
涡炎阵	自己在蓄线时↑↓+D
式神	→←↙↓↘+BC
舞惨弹	→←↙↓↘+C



望月双角

望月双角↓C的攻击范围很大，但硬直时间太长，所以最好用回避攻击(A+B)来代替。如果使用连击技，最好在收式使用“邪棍舞”，这样破绽较小，不易被敌方攻击。“邪棍舞”后还可以接出→C、↘C、↙C、↗C或D等追加攻击。“凭依弹”是很好用的，但要注意使用的位置，最好别贴近边缘。



推荐连击技

(站立C)→(→B)→(→↓↘A)

较远时(立B)→(立C)→必杀技

(喝)→(C)→(鬼门阵)

合气投(投技)	→+C
实突杀	←+C
发劲里拳	←+A
落叶双拳	→+A
气雷炮(前方)	↓↘→+A
气雷炮(对空)	→↓↘+A
超太鼓腹打	↓蓄力↑+A
破岩击·弱	←蓄力→+B
破岩击·强	←蓄力→+C
软体	↓↙←+B按住
タツサメ炮	↓↙←+C
爆雷炮	↙蓄力↓→+BC
天地崩落无尽炮	→↘↓↙←+C



陈先生

“破岩击·弱”是陈先生的主打招术，很实用，可用于BREAK SHOT，也可在连击中使用。在作战时，特别要注意与敌人保持距离，当敌人主动靠上来时，可用“C↓C”来与敌人拉开距离，之后即可准备BREAK SHOT了。

因为他的飞行道具(包括超必杀技“爆雷炮”)攻击威力不大，且收招硬直时间太长，所以最好不要随便使用。潜在能力“天地崩落无尽炮”是可以操作方向的，不论敌方躲向哪里，只要使用得当都可使敌人无处藏身，要好好加以利用。

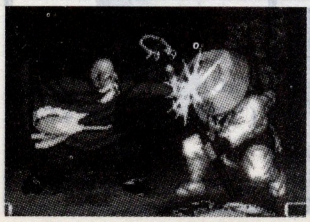


裂千掌(投技)	→+C
右降龙	↘+A
冲破	↓↘→+A
箭疾步·弱	↓↙←+A
箭疾步·强	↓↙←+C
击放	↓↘→+C按住
裂千脚	→↓↘+B
旋风刚拳	→←↙↓↘+BC
大击放	→←↙↓↘+C



唐福禄

这位老人家只有一种套拳，且毫无用处，所以也就不介绍了。他的用法与前作相似，主要是用“箭疾步”、站立A、C和跳跃C来发动攻击。若跳跃C被防住，可用连打A将对方推远，再接出“箭疾步”，这样基本上不会露出破绽，给对方以可乘之机，此时如果猜中敌人的反击招术，则可马上输入“裂千脚”，进行BREAK SHOT。

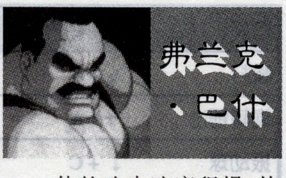


推荐连续技

(跳跃C)→(立C)→(箭疾步·强)

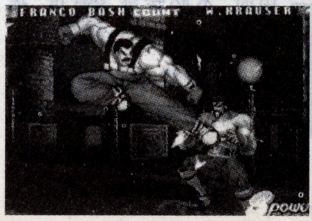
(跳跃C)→(↓A×3)→(箭疾步·弱)

冲刺摔(投技)	→+C
闪光	起身时C
爆拳	B+C
旋风拳击	→+B
双重连打	↓↙←+A
怪力拳	↓↘→+A
越线重击	↓↘→+D
气锤脚	↓↘→↗+B
黄金爆弹	↙蓄力→+C
终级暴风	→←↙↓↘+BC
超级龙卷	→↘↓↙←+BC
地狱爆弹	→←↙↓↘+C



弗兰克·巴什

他的攻击速度很慢，块头又大，所以很容易挨打，因此不易使用。“气锤脚”是可以用来对空的，但指令输入较难，也不算是很好用。超必杀技有两种，可是都无法在连击技后接出，但“超级龙卷”后却可用“气锤脚”进行追击。潜在能力“地狱爆弹”可在连击中使出，打中后对手必定会晕，也就是说……



套拳

①(蹲下AB)→(站立C)

②(蹲下AB)→(蹲下C)

③(蹲下AB)→(↘C)

④(→B)→(D)→(C)→(↓ C)

钓杆投(投技)	→+C
地狱落(投技)	↘+C
三节棍中段打	←蓄→+A
火炎三节棍中段突进中	(追加)←→+C
雀落	↓↙←+A
旋风棍	A 连打
强袭飞翔棍	↙↓↘→+B
火龙追击棍	↓↙←+B
超火炎旋风棍	→←↙↓↘+BC
红莲杀棍	→↘↓+C
大旋风	→←↙↓↘+C



比利·凯恩

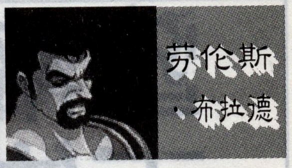
比利·凯恩虽然是位反面角色,也许是因为他是“饿狼传说”系统中少有的使用武器的角色吧,造型很酷,所以一直很受广大玩家的欢迎。

比利的跳跃攻击在此作中被减弱,前作中从跳 C 开始的连击技,在本作中是不实用的,还是用“火龙追击棍”来稳扎稳打吧!“火龙追击棍”的指令简单,出招快,可用来 BREAK SHOT,所以一定要熟练使用。

新套拳由 AC 起手,ACC 可将敌人放倒,AC 加“火龙追击棍”可以较大量的扣除敌人的体力。



钢刃斩(投技)	→+C
トルネードキック	→+B
オーレイ	B+A
BD スピン·弱	→↘↓↙←+A
BD スピン·强	→↘↓↙←+C
BD サーベル	←蓄→+C
BD ミキサー	A 连打
BD カッター	↓蓄↑+C
BD フラッシュ	→←↙↓↘+BC
BD シャドー	→←↙↓↘+C



劳伦斯·布拉德

如果你想使用劳伦斯·布拉德这个人,就一定要记住“BD カッター”这招必杀技。这招可用于对空,对在地面上的敌人也有判定。其次要掌握的招术是 B+C(回避),在使用后可再按 B、C 或↓C 进行攻击。再其次,“BD サーベル”也很好使,这招攻击范围很广,连空中的敌人都可以打倒。超必杀可在连击中接出,潜在能力由于有无敌时间,所以可用来反击。

推荐连击技

(跳跃 C)→(站立 C)→(站立 C)→(→↘↓↙←+C)→(↓蓄力↑+C)



虎杀投	→+C
绝命人中打	虎杀投中→↘↓+C
虎杀掌	↘+C
飞燕失脚	→+A
升天明星打	↘+A
雷光回蹴	←+B
烈风拳	↓↙←+A
ダブル烈风拳	↓↙←+C
上段当身	←↙↓↘→+B
里云隐	←↙↓↘→+C
下段当身	←↙↓↘→+A
雷鸣豪波投	敌倒地时↓+C
真空投	近身摇杆 360°+A
レイジングストーム	→←↙↓↘+BC
罗生门	近身摇杆 360°+C
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A·AABBBCCC↓↙←+C

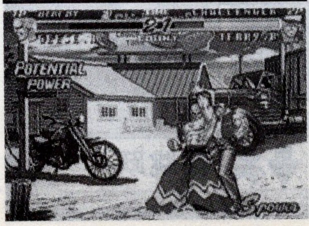


吉斯·霍华德

这位不死的铁汉又登场了!虽说是个大反派,但他的坚韧不拔却不禁令我深深佩服,无数次倒下,可又再次爬了起来,而且每次都会比以前更强。

推荐的套拳是↓B↓B↓C,本招的特点是所有攻击都打下段,并且在前两击时都可接出必杀技,若套拳打满,敌方将倒地。

“雷光回蹴”的攻击有效判定时间长,如果在命中前输入指令投技(包括超必杀技“罗生门”)的话,可以实现吉斯的隐藏必杀技“雷光摔跤”,威力很大,甚至可以一击毙命。



膝撞(投技)	→+C
死亡重锤	→+A
凯撒体压	空中↓+C
空中落肘(追打)	敌倒地时↓+C
火焰弹·上段	↓↙←+A
火焰弹·下段	↓↙←+C
石斧踢	↓↘→+B
凤凰摔	←↙↓↘→+C
危险摔	←↙↓↘→+A
帝王爪	→↓↘+C
空杀投	→↘↓↙←+B
凯撒波动拳	↙蓄力↓→+BC
按住 1 秒	LEVEL 2
按住 2 秒	LEVEL 3
粉碎龙卷风暴	近身摇杆 360°+C
无限 DR	→↘↓↙←→+A·AABCBCABCC或→↓↙AC



沃夫甘·克劳撒

吉斯的同父异母的哥哥沃夫甘·克劳撒拥有比吉斯更强的实力,强壮的体格令人望而生畏。

本作中克劳撒与前作明显不同之处在于“石斧踢”变为中段攻击,攻击判定加强而且收招也很快。第二点是“火焰弹·下段”在很近的距离时是站防不能技。“死之重锤”的指令也有所改变,但效果还是老样子。“凯撒波动拳”蓄力的方向与前作稍有不同,而且蓄力时间很短,只需 2 秒钟就可蓄到 3 段。唯一减弱的地方是潜在能力的攻击范围变窄了。



堕落天使

著名游戏公司彩京所推出的格斗大作！

堕落天使

THE FALLEN ANGELS

机种：ARC　厂商：彩京　类型：对战 ACT

由擅长制作射击游戏的“彩京”推出的 2D 对战格斗。彩京的射击游戏质量都很高，且看这款《堕落天使》会得到怎样的反映。

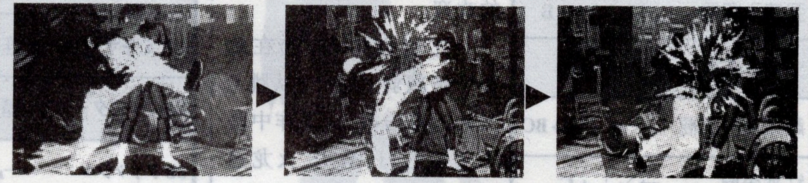
舞台背景

这里是这款游戏的背景舞台。在公元 2000 年 2 月 10 日上午 7 时 13 分，世界性 7 级地震发生了。地震令世界平和的生活遭到重创，也使一个城市从大陆分离。于是，这个城市孤立了，在城中的人由于无法与外界交流，所以日趋腐败，以非法手段追求金钱、美女、权利已成了风尚，犯罪、吸毒是家常便饭。渐渐的，这个城市被人们戏称为“最后的乐园”——“EDEN”。



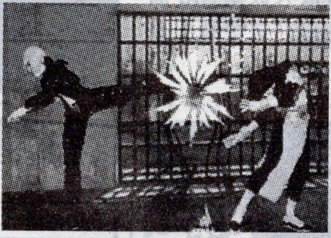
最后的乐园　最后的搏杀

令人绝望的组合拳



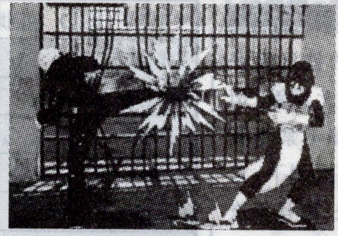
本游戏有一套与《REAL BOUT 饿狼传说》完全相同的系统——“套拳”。所谓“套拳”，便是按照一定顺序按键，可以把普通攻击变为连续技，而且在套拳过程中可再接出必杀技。

双脚互换　两套招式（弱 K＋强 K）



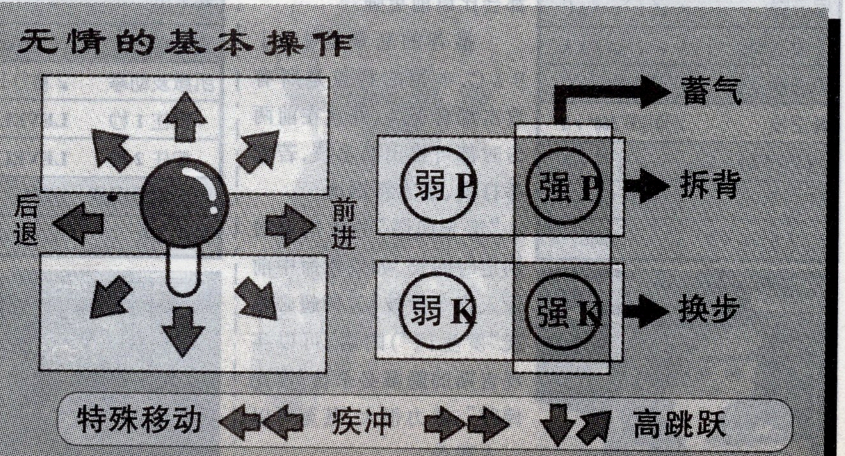
在「SWITCH LEG」后，其通常技会发生很大变化，其中有些会变成中段攻击。

如果同时按下强 K 和弱 K，可以发生一个被称为“SWITCH LEG”的换腿动作。换腿后，普通技会有所变化，但只要一移动，腿的位置又会换回来。顺便提一句，有些必杀技使用的事也有换腿的作用。





如果你看到了战士在通常站立时的后背，那么现在战士一定属于「SWITCH LEG」状态。



恶意的躲避冲走(弱 K＋强P)



▲在躲避冲走的过程中按下强 **P** 就是所谓的致命一击。千万别被躲开!



▲现在 **1P** 使用的就是躲避冲走,冲走过程中是属于无敌状态的。

将弱腿和强拳同时按下，可以做出一个被称作“ESCAPE DASH”的动作，即高速冲向对方并同时躲开敌人的攻击。这个动作基本上是无敌的，但对于投技和中段扫打却无法回避。此时按强攻击,可给对方以致命一击。

自由的蓄气(强 P＋强K)

注意!!气力 MAX 状态时可使用

一．超必杀技

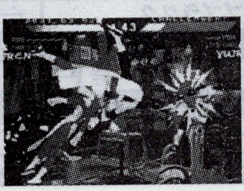
二．强力的反击技

本游戏也有集气系统：当你击中对手或被对手击中时；你防御了敌人的攻击或你使用必杀技时气力都会增加。当然,更简单的方法是集气。当满气时就会逐渐减回零点，此时攻击力将变为1.25 倍,并且可使出超必杀技。

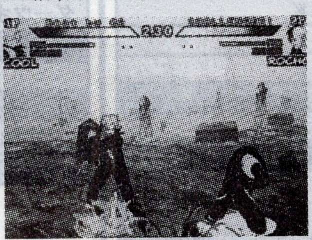
超必杀技



▲在体力见红且能量全满的时候可以使用超必杀技。



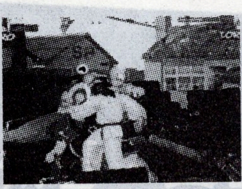
▲超必杀技威力奇大,经常可以使战局一击逆返。



逃离技



▲利用冲走来逃离,但一定要使用带有无敌时间的躲避冲走。



▲若对方使用连续技,使用普通冲走逃离，很可能会被击中。

是所有的招术都能逃离吗?

这款游戏还设计了逃跑系统，当气力全满时才可使用。逃跑是一种很实用的技巧,在防御敌攻击后,立即用←←或→→即可远离敌手，当敌方使用连续技打击时，最好使用 **ESCAPE DASH**，利用其无敌时间,与敌人穿身而过。

其它操作系统

防御耐久值 ｜ 落地及拆背(弱 P＋强 P) ｜ 挑衅(弱 P＋弱 K)





THE STEEL HEARTS

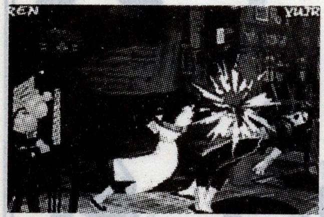
GO TO NEXT PAGE!

堕落天使登场战士一览

（全8人）

魅力十足的歌姬 结莲

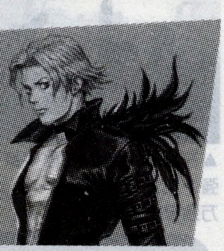


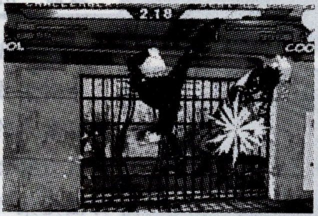


就业于"风之鱼"酒吧，表面上是位美丽的小姐，但他的实际性别为男！他与结兰是双胞胎，结兰是妹妹。他的格斗方式是以他轻快的身法，欺骗并捉弄对手，当敌人晕头转向后再进行攻击。刺拳接星光舞是很容易发出的必杀连击技。

必杀技	
ナックルストレート	↓↘→+P
クレッセントキック	↓↙←+K
ライジングトーキック	→↓↘+K
ダッジアブロー	↓↙←+P
代表性的连续技	
弱K→强K→强K→必杀技	
必杀技	
スターライトダンス	↓↘→↓↘→+强P
ムーンライトキック	↓↙←↓↙←+强K

第4区的黑翼 酷龙

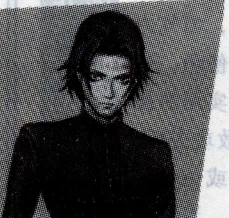




酷龙作过小偷等等各种不同的"工作"，所以他的打架方式也很下流，比如说不出手就逃跑之类的方法竟是他的主要作战手法。由于他有很实用的对空技和强力的飞行道具，聪明的读者想必已明白这个角色该如何使用了吧！

必杀技	
サマーソルトキック	↓↑+K
ダーツオブブラック	←→+P
代表性的连续技	
弱P→强P→强K→必杀技	
必杀技	
トリプルサマーソルトキック	↓↘→←+强K
バッドラック	←↙↓↘→+强P

恍惚的酒吧侍者 结兰



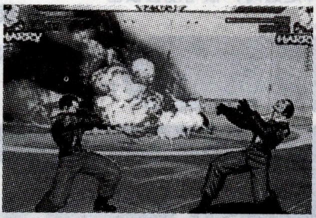


结莲的双胞胎妹妹。与他的哥哥正相反，身为女孩子的她却有着男人一样的性格。作为女性战士，她却是使用投技的高手，超必杀"飞翔回旋着折"威力十分惊人，但却是一招必杀集气的投技，指令十分难用。

必杀技	
胁固	←→+P
飞腕逆十字	近距离↓↑+P
ドロップキック	←→+K
ダッジアブロー	↓↙←+P
代表性的连续技	
弱K→强P→必杀技	
必杀技	
飞回转首斩	↘←→+强P
ユイランスペシャル	↙←→+强P连打

不知恐惧的职业军人 哈里·雷斯





为了国家，无论什么事情都可以作的职业军人哈里，不愧是军人，胳膊里竟能发射导弹，但是弹量有限，只有6发（这只胳膊的载弹量还可以）。因为所有的必杀都要发射导弹，当弹药打光后，攻击力会锐减，所以不要浪费。

必杀技	
ワイルドボア	↓↙←+P
バグダッドインザスカイ	→↓↘+K
ホールドディスティニー	→↓↘+P
アーミーボム	近距离←↙↓↘→+P
代表性的连续技	
弱P→弱K→强K→必杀技	
必杀技	
ウエイストオブタックス	↓↙←↙↓↘→+强K
ディストラクションボム	←↙↓↘→←↙↓↘→+强P

最后的乐园"EDEN"集中了8名堕落天使－FALLEN ANGELS－

黑暗街的恶龙

陆迪奥



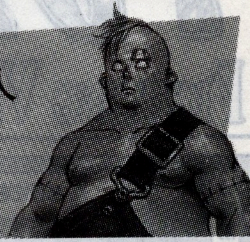


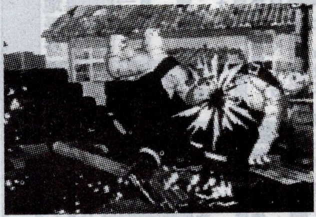
虽然年仅16岁，但由于其杀法骁勇，已被人称为"黑暗街的恶龙"。他性格内向，很少与人交谈，格斗流派是从黑暗街磨练出的暗杀术，他拥有不可防御的超必杀，高速的移动身法和众多的连续技，所以很适合初玩者使用。

必杀技	
万驻印	→↓↘+P
杀风韵	→↓↘+K
首舍	↓↙←+P
首语吕	↓↙←+K→K
代表性的连续技	
弱P→弱K→强P→必杀技	
必杀技	
蠹子藏	↓↘→↓↘→+强P
首牙离(防御不能)	→↘↓↙←→+强K

心地善良的人造人

太郎





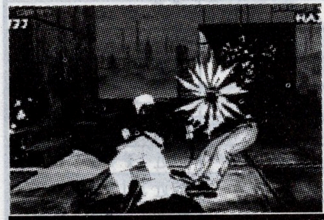
有着异形外貌而被人所讨厌的太郎，其实是个心地善良的男孩。从他的身形就可以看出，这是个力量型的选手，但他不仅拥有强大的力量，还可使出多种大威力的必杀技，可连续击出的"凯撒不兰卡"就是其中一招。

必杀技	
カサブランカ	↓↘→+P ↓↘→+P↓↘→+P
ラビアンローズ	→↓↘+K
ケセラセラ	↓↙←+K
代表性的连续技	
弱P→弱K→强K→必杀技	
必杀技	
ハーレムシヤツフル	↓↙←↓↙←+强P
ブレスレス	↓↘→↓↘→+强K

8番目的狂犬

壬生灰兜





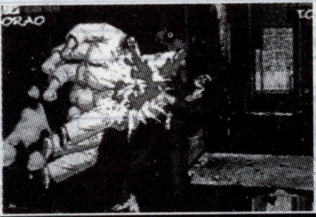
壬生灰兜是"人体兵器"计划的结果。他是个不会感到痛的战斗机器。在格斗中，他不在乎承受敌手的任何攻击，这是他的最大特点。必杀技"皆杀的进军号"使用后，无论怎样被攻击，他都不会有向后仰一类的反应。

必杀技	
左BABY	↓↘→+P
皆杀トランペット	↓↙←+P(MAX防御不能)
铁月	↓↘→+K
叹白	→↓↘+P
代表性的连续技	
弱K→强K→强P→必杀技	
必杀技	
绝望名的地下铁	↓↘→↓↘→+强P
死神的サングラス	↓↙←↙↓↘→+强K

空手道傻瓜

鬼瓦虎男





为空手道而生，日夜不停，从不懈怠的锻炼自己空手道技巧的空手道傻瓜。由于早已忘记了该洗澡，所以他实在脏得可以，身边总有一群苍蝇飞来飞去。他的必杀技中一击必杀性的招术很多，毕竟是空手傻瓜嘛，实力还是很强的。

必杀技	
地狱的风车	↓↘→+P连打
真空飞前蹴	↓↘→+K
受流	↓↙←+P
代表性的连续技	
弱P→强P→弱K→强K	
必杀技	
男一匹暴走ケンカ空手	→↘↓↙←+强K
トス龙(防御不能)	↓↙←↙↓↘→+强P

异类的3D格斗再度登场!

格斗之蛇 2

FIGHTING VIPERS 2

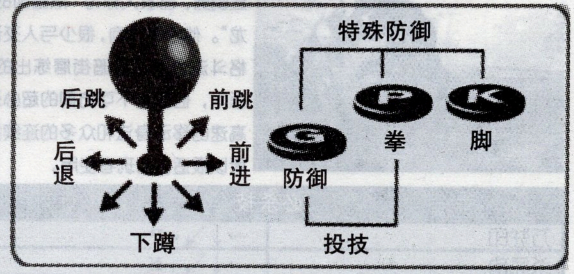
机种:ARC　厂商:SEGA　类型:对战 ACT

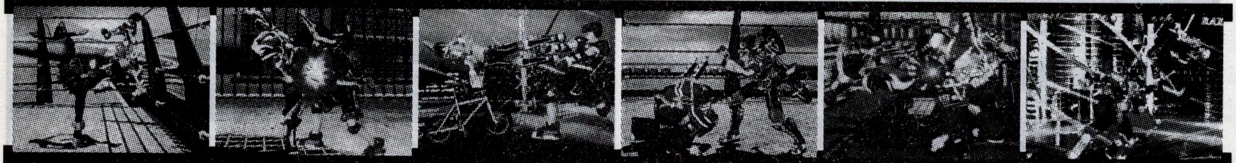
全角色共通 基本操作一览

- 特殊防御专用技：→P+K+G
- 投技
  - 空中投：←P+K+G
  - 对下蹲专用投：↘↘P+G
  - 通常投：P+G
- 防御或进攻
  - 下段攻・防：⇙P or K
  - 上・中段攻・防：←P or K
- 特殊防御
  - 下段特殊防御：⇙P+K+G
  - 上・中段特殊防御：P+K+G
  - 特殊防御横移动：P+K+G
  - 特殊防御攻击：P or K
- 前进
  - →
  - ⇒
  - 前走投
- 受身
  - 落地受身
    - 后转：←P+K+G
    - 横转：↑or↓P+K+G
    - 特殊防御：P+K+G
  - 空中受身
    - 空中技

→表示轻推摇杆

⇒表示拉住摇杆



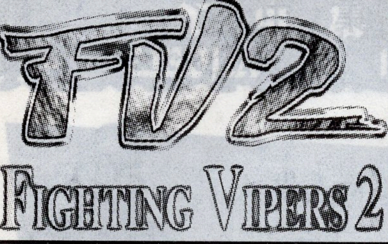




マーラー



エクストリーム・ブロー	PP	レボリューション・ツー	↓KK
ブローコンボ・アッパー	PPP	ブロック・ブレイク	↙K
ブローコンボ・ストレート	PP→P	ジョウクラック・キック	K+G
ブローコンボ・ハイキック	PPK	リバーススピン・ヒールドロップ	→K+G
フィスト&ハイキック	PK	ヒールドロップ→ロースピン	→K+G↓K
コンボ・スイッチアッパー	PKP	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク1	→K+G↓KK
ローフィスト	↓P	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク2	→K+G↓KKK
エルボー	→P	リバーススピン・サイドロップ	↘K+G
スリップエルボー	→PP	ストレージヒールドロップ	←K+G
ダブルスリップエルボー	→PPP	レッグキャノン	→→K+G
ストロングアッパー	↘P	リバーススピンローキック	↙K+G
ハリケーンパンチ	←↙↓↘→P	スーパーKO技	→P+K+G
ブロックストレート	←P	ウォールスロー	敌近P+G
フック	P+K	横投	敌横近P+G
フックアッパー	P+KP	ネックホイップ	敌近→P+G
スロウフック	←P+K	デスバレーボム	敌近↙P+G
スロウフック→アッパー	←P+KP	ブレンバスター	敌近↓P+G
スロウフック→ダブルアッパー	←P+KPP	ジャンピングブレインバスター	敌近↓↓P+G
ストロングハイキック	K	ピーナッツクラッシユ	敌近↓↘→P+G
ハイキック・フィスト	KP	スパイン・フェイスクラッシャー	敌近←P+G
ハイ・コンボ	KPP	ダークストール・ブレイカー	敌近→↘↓↙←P+G
ハイ・コンボアッパー	KPPP	パニッシャー・ハング	敌近???↘↘P+G
ハイ・コンボハイキック	KPPK	ウォールグラスター	敌近壁正面P+G
ハイ・コンボスイッチ	KPK	エクストリーム・デス・ドライバー	敌近壁正面←→P+G
ハイ・コンボスイッチアッパー	KPKP	ウォールアタック・バックドロップ	敌近壁背面P+G
ハイ・サイドキック	KK	スパイン・ウォールクラッシャー	敌近壁背面←P+G
アクセルロール	↘K	リアドロップ	敌背后近P+G
ハイ・ダブルアクセル	↘KK	ブラックオール	两者空中近←P+G
レボリューション・ワン	↓K		





チャーリー



ビート1	P	BMXサマー→BMXライド	↖K
ビート2	PP	コイン	↑K
アシッドビート	PPP	ヒールドロップ	↑↓K(1发目)
アシドッビート・ニー	PPPK	ヒールドロップ	↑↓K(2发目)
アシッドエルボー	→P	ファンキー・ニー	K+G
ダブルラッシュ	P→P	バックフリップ	←K+G
トリプルラッシュ	P→PP	スーパーKO技	→P+K+G
トリプルラッシュ・ヒールドロップ	P→PPK	BMXライド	↓↓
ラッシュ→振向	P→PP+K+G	ライドジャブ	ライドP
エルボー	→+P	スリーシックスティー	ライド→P
ダブルエルボー	→+PP	テイルホップ	ライド↓P
ダブルエルボー→ニーアタック	→+PPK	バーリー(BMXサマーソルト)	ライドK
ダブルエルボー→バーホップ	→+PP→K	ペグウイリー	ライドP+K
アッパー	↘P	カブース	ライドP+K+G
ファンキーヒール	↘PK	カブース・ローフッター	ライドP+K+GP
シットジャブ	↓P	クレイジー・ヒッチハイカー	ライドP+K+G→P
ブロックアッパー(G&A)	←P	カブースアタック	ライドP+K+GK
スタンディングアッパー	站立途中P	カブース・ボトムアタック	ライドP+K+G↓K
ハイキック	K	ウォールスロー	敌近P+G
ハイ・タイム	KK	横投	敌横近P+G
フロントキック	→K	ジャイロドライバー	敌近↓P+G
フーキー	↘K	フリップ・スクリュードライバー	敌近←P+G
フーキーユ	↘KK	ワンエイティー・スクリュードライバー	敌近↓↘→P+G
フーキー・エルボー	↘KKP	サーカスチャーリー	敌近→↘↓↙←P+G
フーキー→ロースピンキック	↘KK↓K	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P+G
ビート・ロー	↓K	ウォールプレス	敌近壁正面P+G
ビート・ロー・ハイ	↓KK	ショルダープレス	敌近壁背后P+G
ブロック・ブレイク	↙K	カンカン	敌背后P+G
ブロックニー	←K	ロケットエア	商社空中近←P+G+K



トキオ



ジャスティスジャブ	P	ローキック	↓K
オープンチェスト	PP	ブロック・ブレイク	↙K
オープンスピン	PK	ブロックバスター	←K
オープンダブルスピン	PKK	トリックス	↖K
オープンダブルスピンロー	PK↓K	スタンディングトーキック	站立途中K
ダブルスピン・ダーツ	PKKK	スタンディング・ツインダーツ	站立途中KK
オープンアーム	PPP	スタンディング・ヒールホイップ	站立途中K↓K
オープンロール	PPK	ヒールドロップ	↑↓K
オープンエルボー	→P	スピンオフキック	K+G
エルボーブロー	→PP	スピンオフサンライズ	K+GK
オープンアームブロー	→PPP	スピンフロート	K+GKK
バークレーホップ	→PPK	スピンコザック	K+G↓K
ライトニングアロー	→PP↓↘→P	ブロダンサー	↘K+G
オープンアッパー	↘P	スターライトダンサー	↘K+G→K
シットジャブ	↓P	ターンロールキック→ヒールドロップ	背向対手K↓K
シットジャブエルボー	↓PP	ロースピンキック	↓K+G
ライトニングボルト	↓P↓↘→PP	スパイラルスタート	↓K+GP
ブレイクオープン	P+K	スパイラル・ダブルジャブ	↓K+GPP
オープンストレート	P+KP	スパイラル・トリプルジャブ	↓K+GPPP
ツイスター・ライト	→→P	スパイラル・サイドキック	↓K+GPK
ツイスター	→→PK	スパイラル・マキシエッジ	↓K+GPPK
ダブルツイスター	→→PKK	スパイラル・トリックス	↓K+GPP↖K
トリプルツイスター	→→PKKK	ロースピンハイ	↓K+GK
ダブルツイスター・ステッピン	→→PKK↓K	ロースピン・ミッド	↓K+GKK
ダブルツイスター・トーキック	→→PKK→K	ロースピンハイ→レッグブレイク	↓K+GK↖K
グランド・ゼロ	→→PKKP+K+G	ロースピンロー	↓K+G↓K
グランド・ゼロ→トーキック	→→PKKP+K+GK	トリプルロースピン	↓K+G↓KK
グランド・ゼロ⇒ツインダーツ	→→PKKP+K+GKK	フリップテイル	←K+G
ロールキック	K	フリップテイルダーツ	←K+GK
リアクター	KP	ベリーフラップ	→↓P+K+G
コンボ・エッジ	KPK	ベリーフラップパンチ	→↓P+K+GP
コンボリアクター	KPP	ベリーフラップキック	→↓P+K+GK
コンボ・マキシエッジ	KPPK	横投	敌横近P+G
コンボトリックス	KPP↖K	ウォールスロー	敌近P+G
コンボリアクタープラス	KPPP	グランドアクセル	敌近↙P+G
コンボ・ベントエッジ	KPPPK	ショルダースロー	敌近→←P+G
コンボ・トリックスブロ	KPPP↖K	スナップストール	敌近←P+G
コンボ・リアクターコザック	KPPP↓K	ポイズン・アイビー	敌近←→P+G
スピントー	KK	スピン・ストール	敌近←↘P+G
ツインダーツ	KKK	フェイスクラッシャー・ニー	敌近???P+G
ヒールホイップ	KK↓K	バックウォールラッシュ	敌近壁正面P+G
スナップニー	→K	バックウォールラッシュ	敌近壁正面←→K+G
ミドルキック	↘K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
クラッチステップ	↘KK	バックスープレックス	敌背后近P+G
ダブルクラッチキック	↘KK→K		



エミ



パルサー	P	アストロフラッシュ	→P+K
リパルス	PP	アフターバーナー	壁背后←P+K(1发目)
ロコモーティブ	PK	アフターバーナー	壁背后←P+K(2发目)
ロコモーティブ→ねころび	PKP+K+G	パッシングショット	K+G
クラックダウン	PPP	テイルガンナー	↓K+G
アクションファイター	PPPK	シャドーダンサー	→K+G
アクションファイター→ねころび	PPPKP+K+G	シャドーダンサー→テイルガンナー	→K+GK
クラダウン→サンダンス	PPP↓K	ヘッドオン	↓P+K
ダンクショット	→+P	ヘッドオン→ねころび	↓P+KP+K+G
ハードダンク	→+PP	スーパーKO技	→P+K+G
ハードダンク→ねころび	→+PPP+K+G	スペースハリアー	↑P+K+G
K. O. パンチ	→P	フラッシュギャル	寝、相手足向P
G-LOC	↘P	タッパー	寝、相手足向PP
ストライクファイター	↘PP+K+G	ボレンチ	寝、相手足向K
ストライクファイター→ゲイングランド	↘PP+K+GP	ハングオン	寝、相手足向KP+G
ゲイングランド→ドキドキペンギンランド	↘PP+K+GPP	クランドクロス	寝、相手足向←K
ブロックスラップ	←P	ティップタップ	寝、相手足向K+G
バレット	↓P	ホットロッド	寝、相手足向P+K+G
エンゼルキッズ	→→P	ホットロッド→ねころび	寝、相手足向P+K+GP+K+G
エンゼルキッズ→ストライクファイター	→→PP	ロイヤルアスコット	寝、相手头向K
ストライクファイター→ゲイングランド	→→PPP+K+G	ロイヤルアスコットⅡ	寝、相手头向KK
ペンゴ	→→PPP+K+GP	チョップリフター	寝、相手头向P
ドキドキペンギンラント	→→PPP+K+GPP	チョップリフター→ねころび	寝、相手头向PP+K+G
スタンディングアッパー	站立途中P	チョップリフター2	寝、相手头向PP
レグルス	K	チョップリフター3	寝、相手头向PPP
レグルス→ねころび	KP+K+G	チョップリフター4	寝、相手头向PPPP
クラッチヒッター	↘K	チョップリフター5	寝、相手头向PPPPP
フリッキー	↖K	ジャンプパグ	寝P+K
フロックキャル	←K	ジャンプパグ2	寝P+KP+K
サンダンス	↓K	横投	敌横近・右P+G
テイルガンナー	↓KK	横投	敌横近・左P+G
トリプルアタック	↓KKK	ロックンパーク	敌近P+G
サンダンス	⇓K	グルグルッチョ	敌近↓P+G
テイルガンナー	⇓KK	シノビ	敌近↙P+G
ブロック・ブレイク	↙K	ウォールスロー	敌近←P+G
フロッガー	↗K	ギャラクシーフォース	敌近←↙↓↘→P+G
フロッガー→ねころび	↗KP+K+G	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P+G
フロッグス	↗KK	ニンジャプリンセス	敌背后近P+G
スワット	站立途中K	スクランブルスピリット	敌近壁正面P+G
ロコモーティブ	P+K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
スーパーロコモーティブ	P+KP+K	エアレスキュー	两者空中←P+K+G



ラクセル



ジャブ	P	スタンディングハイキック	站立途中K
ライトスピン	PP	スライサー	P+K
ジャブハイキック	PK	スイーブ	↘P+K
ライトスルー	PPP	スイーブ→フライングV	↘P+KP
ルックス・ザット・キル	PPK	クリムゾン	↓P+K
エルボーカット	→P	クリムゾン・デス	↓P+KP
ナックルブラッククロウ	→PP	ダブルクリムゾン・ディッグ	↓P+KP↓P
ライトハンド	→PPP	オルタネイトキック	↓P+KK
ナックルクロウキック	→PK	オルタネイトスイーバー	↓P+KKP
ナックルシャーク	→PKP	オルタネイト・ストローク	↓P+KKK
アッパー	↘P	クリムゾン・アウエイ	↓P+K↓K
ダブルアッパー	↘PP	ギタートラスト	→→P+K
シットジャブ	↓P	ロガロ・アクセル	↘↘P+K
ライトニングアッパー	←P	スカイスクリーマー	K+G
デススピンアッパー	→↓↘P	デススピンキック	→K+G
デススピンアッパー→ギタートラスト	→↓↘P→→P	デススピン・スラッシュ	→K+G↓↘→K
ハンマリング	↑P	デススピン・ローラー	→K+G↓↘→K←↙↓↘→K
ハンマリング・オン	↑PP	デススピンキック→ライトスルー	→K+GPPP
ハイキック	K	スライディングキック	↓K+G
バックオフ・キック	KK	バルカン・デス・グリップ	↓K+Gヒット后P+G
バックオフ・ディッチ	KKK	横投	敌横近P+G
キックアウエイ	→+K	ウォールスロー	敌近P+G
ミドルキック	↘K	デスキャノン	敌近→→P+G
モーター・クルー	↘KP	デンジャラスノイズ	敌近←→P+G
デススピンコンボ	↘KP→K+G	デトロイトロックダウン	敌近↑+G↓P+G
ロースピンコンボ	↘KP↓K+G	カスケード・クラック	敌近???↘↘P+G
ローサイドキック	↓K	スケープゴート・ハンギング	敌近壁正面P+G
ブロック・ブレイク	↙K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后P+G
ブロック・バスター	←K	プログレッシブ・ノイズ	敌近←↙↓↘→P+G
スピン・スタッブ	↑K	デスドロップ	敌背后近P+G
サマーソルトキック	↖K		

热斗出招

HOT FIGHTING



グレイス



シングルビート	P	スラッシュ・ハイ	G+↑↓KK
デュアルビート	PP	スラッシュ・ハイ・スラッシュ	G+↑↓KK↓K
トリプルビート	PPP	スラッシュ・リバース	G+↑↓K↑K
クアッドビート	PPPP	スラッシュ・リバース・サマーソルト	G+↑↓K↑K↖K
バルカンビート	PPPPP	ブラックアイス	P+K
ビートハイキック	PK	クロスキック	K+G
ビートターンレッグ	PKK	クロスステップ	K+GK
ビートブロックバスター	PPK	クロスステップラウンチ	K+GKK
ビートロースピン	P↓K	クロスブレード	K+G↘K
シットビート	↓P	クロスブレードラウンチ	K+G↘KK
シットビートスピン	↓P↓K	ダブルクロスキック	K+GK+G
ブロックスラップ	←P	ロングアクシス	→K+G
ティップスラップ	→→P	ロングアクシスターン	→K+GK
スタンディングアッパー	站立途中P	シットスピン	↓K+G
アイスレッグ	K	シットスピン2	↓K+GK
レッグビート	KP	シットスピン3	↓K+GKK
ターンレッグ	KK	シットスピン4	↓K+GKKK
バルカンレッグ	KKK	シットスピン5	↓K+GKKKK
アイスレッグラウンチ	KK+G	シットスピン→クロスキック	↓K+GK+G
キャメルキック	↘K	シットスピン→ダブルクロスキック	↓K+GK+GK+G
キャメルスピン	↘KK	ブレードスピンリバース	→→K+G
キャメルスピンカッター	↘KKK	ダブルアクセル・ロースピン	→→K+GK+G
シットキャメル	↓K	アクセル・ダッジ	→→K+GP+K+G
ブロック・ブレイク	↙K	スーパーKO技	→P+K+G
ブロックバスター	←K	横投	敌横近(右)P+G
サマーソルトキック	↖K	横投	敌横近(左)P+G
コイン	↑K	ウォールスロー	敌近P+G
コインサマー	↑K↖K	アイスネメシス	敌近→←P+G
ブレードスピン	→→K	ハンティングエッジ	敌近↙P+G
ブレードスピン2	→→KK	ショルダースルー	敌近↓←P+G
ブレードスピン→ブレードスラッシュスラッシュ	→→KK↓K	カスケード・スライサー	敌近???↘↘P+G
ブレードスピン・コイン	→→K↑K	スクラッチハ:ト	敌近壁正面P+G
ブレードスピン・コインサマー	→→K↑K↖K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
ブレードラウンチ	→↓↘K	バックスープレックス	敌背后近P+G
ブレードスラッシュ	G+↑↓K	フランケンシュタイナー	两者空中↓P+K+G

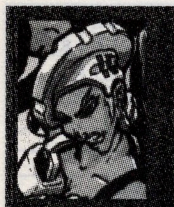


サンマン



サンマンパンチ	P	ミドルサンマンキック	↘K
ワンツーパンチ	PP	ブロックボンバー	←K
ワンツーハンマー	PPP	ローサンマンキック	↓K
サンマンパンチキック	PK	ローキック・ミドルフック	↓KP
ワンツーピーチ	PPK	コンボ・ピストンドライバー	↓KP↘↘P+G
サンマンパンチキアッパー	P↘P	レッグスロー	↓K+G
ブーストキック	P↘PK	ロールホイール	壁背后←←K+G
パワーノック	←→P	パワーハンマー	↓P+K
ダブルパワーノック	←→PP	ダブルパワーハンマー	↓P+KP
サンマンアッパー	↘P	ラウンドトリップハンマースロー	↓P+KP+K
ダブルアッパー	↘PP	ピーチボンバー	↙P+K
ダブルアッパーピーチ	↘PPK	ダブルピーチボンバー	↙P+KP+K
イグニッションパンチ	→+P	横投	敌横近P+G
ジェネレーターパンチ	→+PP	サンマンナイスカン	敌近P+G
ファイヤージェネレーターパンチ	→+PPP	パイルドライバー	敌近???↘↘P+G
アトミックジェネレーターパンチ	→+PPPP	パワーハンティング	敌近???壁正面↓P+G
フュージョンジェネレーターパンチ	→+PPPPP	スパーキスクラッチ	敌近壁正面P+G
スピンスパンク	→+PP+K	サンマンボム	敌近壁正面←→P+G
スピンスパンク・ハンマー	→+PP+KP	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后P+G
ランニングジェネレーターパンチ	走中PPP	ウイリードロップ	敌背后近P+G
ブロック・スイング	↙P		
ローパンチ	↓P		
サンマンハンマー	↑P		
エルボースマッシュ	→→P		
ジャックナイフスロー	P+K		
サンマンキック	K		

ベアハッグ
敌近→←P+G
→ エレファントハッグ ←←P+G
→ シーライオンハッグ ←→P+G



ジェーン



クラップナックル	P	トスアッパー	↘P
ダブルクラップ	PP	スタンディングアッパー	站立途中P
トリプルバッシュ	PPP	ブロックストレート	←P
ダブルクラップ・ハイキック	PPK	ブロック・スイング	↙P
ロースピンコンボ	PP↓K	スイングアッパー	↘P+K
コンボレイドニー	PP→K	クラウチング・ブロー	↓P+K
ナックルハイキック	PK	パワーフック	P+K
コンボスイッチアッパー	PKP	パワーショルダー	站立途中P+K
スマートキック	K	ロースピンキック	↓K+G
スマートキック	→K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P
カットニー	→K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P(Max)
スピンキック	↘K	クロールトルネードパンチ	←↙↓↘→↓P
スピン・パワーフック	↘KP	スーパーKO技	→P+K+G
ロースピンキック	↓K	横投	敌横近(右)P+G
レッグスパイラル	↓KK	横投	敌横近(左)P+G
レッグスパイラル→パワーフック	↓KKP	クリンチパンチ	敌近P+G
ダブルテイルバスター	↓K↓K	ダブルクリンチパンチ	敌近P+G←P
スタンディング・スピンキック	站立途中K+G	クリンチストライクニー	敌近P+G→K
スタンディング・ハイキック	站立途中K	クリンチニー	敌近K+G
ニーラチャー	站立途中→K	フリングアッププレイカー	敌近→↓P+G
ローナックル	↓P	ブレンバスター	敌近→←P+G
ローナックルスピン	↓PK	クリンチニーグラブ	敌近←↙↓↘→K+G
ボディブロー	→P	スーパーコンボニーランチャー	敌近←↙↓↘→K+G↓→K
ダウンスマッシュ	→PP	ハンギング・ニーラチチャー	敌近←→P+G
ダブルダウンスマッシュ	→PPP	フェイスクラッシャー・ニー	敌近???↘↘P+G
ボディーブロー・アッパー	→P↘P	ウォールスクラッチ	敌近壁正面P+G
ボディブロ→パワーストレート	→PP+K+G	ダブルウォールストライクニー	敌近壁正面K+G
ボディブロ→パワーストレート	→PP+K+G(Max)	ダブハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后P+G
パワースマッシュ	→→P	ブレークネックドライバー	敌背后近P+G
ダブルパワワスマッシュ	→→PP		



ハニー



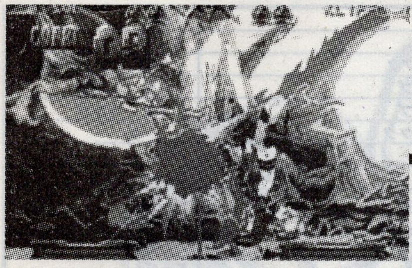
キャットスナップ	P	フリップ	KK
キャットバット	PP	ハイキック	→K
キャットスクラッチ	PPP	スコルピオンアタック	↘K
コンボキャットキック	PPPK	キャットテイル	↓ +K
コンボローキック	PPP↓K	キャットテイルハイ	↓ +KK
スナップハイキック	PK	ピーチアタック	↓P+K+G
ハニースイング	→P	ダブルピーチアタック	↓P+K+GP+K+G
ハニーワンツー	→PP	ジャックナイフキック	K+G
ハニートリプル	→PPP	ムーンサルトスタンプ	→K+G
キャットスラップ	→→P	ムーンサルト・タップ	→K+Gヒット后K
キャットアッパー	↘P	ブロックサマー	←K+G
スラップオンザチーク	P+K	レッグスライサー	↓K+G
スラップピーチ	P+KP+K	キャットバロウ	→→K+G
ムーンサルトキティ	P+KP+K↑P	ブロックボンバー	←K
ムーンサルトレッグスライサー	P+KP+K↑PK+G	キャットサマー	↖K
スラップキャットアッパー	P+KP+KP	ローキック	⇓K
キャット・フローリック	P+KP+K↘K	ダブルローキック	⇓KK
ピーチポップ	→P+K	レッグビート	⇓KKニュートラルK
ピーチツイスター	→P+KP+K	ダブルローキック&ディップ	⇓KK↓P
ピーチタップ・キャットアッパー	→P+KP	ローレッグビート	⇓KK↓K
ピーチタップ・ムーンサルト	→P+K↑P	トーキック	站立途中K
ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー	→P+K↑PK+G	トーキックスコリピオン	站立途中KK
ロースナップ	↓P	トーキックキャットヒール	站立途中KK+G
ローパンチローキック	↓PK	トーキックキャットサマー	站立途中K↖K
ライジングキャットアッパー	→↓↘P	横投	敌横近(右)P+G
キディング・キャット	→↓↘PGP	横投	敌横近(左)P+G
キディング・キャットテイル	→↓↘PGK	ウォールスロー	敌近P+G
キディング・キャットテイルハイ	→↓↘PGKK	ウォークスルー	敌近↓P+G
ロールキャット・アッパー	↘P+K	キャットホイール	敌近↓←P+G
ロールディップ	↘P+KP	ゴートーヘウン	敌近↙→P+G
ロールディップ・スクラッチ	↘P+KPP	バックウォールスロー	敌近←P+G
ディップ・ザ・レッグ	↘↘P	バールデイングホース	敌近↗+P
ディップ・スクラッチ	↘↘PP	キャット・チエアー	敌近???↘↘P+G
ディップ・ローリングアッパー	↘↘PPP+K+G	キャット・ザ・クロウ	敌近壁正面P+G
ディップ・ローリングディップ	↘↘PP↓P+K+G	ダグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
ブロックスラップ	←P	バックスープレックス	敌背后近P+G
ブロックディップ	↙P	ハニーエアリアル	两者空中近P+G+G
スタンディングアッパー	站立途中P	ベリベリチェック	敌背后近P+G+G
ハイキック	K		

ピッキー

ボーダーパンチ	P	ダブルコイン	↑KK
ダブルボーダーパンチ	PP	トーキック	↓+K
パンチコイン	PK	トー&ハイキック	↓+KK ヒット时のみ
パンチコイン・ダブル	PKK	ヒールドロップ	↑↓K 1发目
コンボテールキック	P↓K	ヒールドロップ	↑↓K 2发目
ボードバッシュ	PPP	ハイスピンキック	↓↘→K
ワンツーアッパー	PP→P	フック	P+K
ワンツーアッパー・ハイ	PP→PK	ダブルフック	P+KP
ワンツーアッパー・ミッド	PP→P→K	トリプルフック	P+KPP
ワンツーコイン	PPK	ラピットフック4	P+KPPP
ワンツーコインダブル	PPKK	ラピットフック5	P+KPPPP
ワンツーニー	PP→K	ホッピングニー	K+G
コンボスキッピングニー	PP→KK	ロースピンキック	↓K+G
ワンツートーキック	PP↓K	ロースピンキック→ジャンプニー	↓K+G→K+G
コンボートー&ハイキック	PP↓KK ヒット时のみ	テイルブレイク	↙K+G
アッパー	↘P	テイルブレイク・バックロール	↙K+G←P+K+G ヒット时のみ
アッパーハイスピン	↘PK	ヘッドスプリング・キック	↙K+G→P+K+G ヒット时のみ
アッパーミドルスピン	↘P→K	スキッピングニー	↓→K+G
ローパンチ	↓P	カートホイール	→→K+G
ローパンチテールキック	↓PK	カートホイール→タートル	→→K+GK+G
ブロックアッパー	←P	カートホイール→バックロール	→→K+G←P+K+G
ボードスラップ	←→P	タートル	←↙↓↘→K+G
ボードスラップ	←→→P	スーパーKO技	→P+K+G
オーバーヘッドボードバッシュ	↖↘P	フライングヘッドシーザス	ジャンプ中↓P+K+G
コークスクリューパンチ	→↓↘P	横投	敌横近(右)P+G
コークスクリュー・ソバット	→↓↘PK	横投	敌横近(左)P+G
コークスクリュー・テイルブレイク	→↓↘PK+G	ウォールスロー	敌近 P+G
コークスクリュー・ヘッドスプリング	→↓↘PK+G→P+K+G	ブレインツイスター	敌近→←P+G
コークスクリュー・バックロール	→↓↘PK+G←P+K+G	フォークスルー	敌近↓P+G
スタンディングニー	K	フォークスルーキック	敌近↓P+G←K
ニー&ハイスピン	KK	オーバーヘッドキャノン	敌近←→P+G
ステップニー	→K	フェイスクラッシャーニー	敌近???↘↘P+G
ミドルスピンキック	↘K	ウォールDDT	敌近壁正面P+G
テールキック	↓K	デッドエンドダブルニー	敌近壁正面←→K+G
ブロックニー	←K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
ブロック・ブレイク	↙K	バックスープレックス	敌背后近P+G
コイン	↑K	エアグラブ	两者空中近↓P+K+G

バン

拳骨	P	里肘众赌丽斗	↙P+KP
铁肘	→+P	弟般	↓P+K
超众赌丽斗	→P	凝般→双拳华火	↓P+KP
钢肘	→→P	铁山靠	←→P+K
肘根荅	→→P→P	铁山靠	←→→P+K
肘铁山	→→P←→P+K	足蹴	K
座拳骨	↓P	厄挫鬼苦	↘K
拳华火	↘P	下足蹴	↓K
肘铁炮	←P	速攻足蹴	→→K
武露津苦仁义	↙P	傍蹴	K+G
仁义击斗破	↙↓↘P	スーパーKO技	→P+K+G
根性肘	←→P	横投	敌横近(右)P+G
怒罗魂压破	→↓↘P	横投	敌横近(左)P+G
烈甲破弹	←↓↙P	壁投	敌近 P+G
列火甲破山	←↓↙PP	激弟般	敌近→P+G
屹立压破	站立途中P	真空投	敌近↙P+G
超??若	P+K	倒	敌近←P+G
不坏??砥仁义	P+KGP	豪放磊落	敌近←→→P+G
不坏??砥鬼苦	P+KGK	岩碎	敌近???↘↘P+G
里肘	←P+K	卸金	敌近壁正面P+G
鸠尾突	→P+K	手愚般怒壁碎	敌近壁背面P+G
肩龙狗留	↘P+K	骨盘割	敌背后近P+G
里肘	↙P+K		



PS 主机 2D 格斗游戏的又一佳作!

罪恶克星

GUILTY GEAR

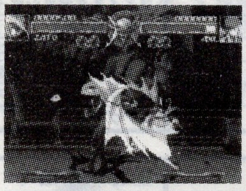
机种:PS 厂商:ARC SYSTEM WORKS 类型:对战 ACT 媒体:CD-ROM

故事背景大公开!

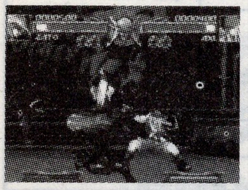
在200年之后的未来，人类已超越科学取得超自然力量，魔法文明已揭开序幕。可是在这世界之中，必定拥有相争的事物。人类为了在战争中取得最高的荣誉，于是利用其他生命制造了称为“GEAR”的强力生物兵器。一天，在这些GEAR中，一个拥有强大战斗力和坚强意志的JUSTICE出现，他利用全世界的GEAR向人类袭击。人类唯有组成圣骑士团来应付，经过100年，人类终一成功将之封印。但是5年后，全世界的人类都预料到JUSTICE将会复活，于是国际联邦展开世界格斗大会，集结第2次圣骑士团。现在10位战士各自为了自己的信念，战斗开始。

游戏系统解析!

一击必杀技

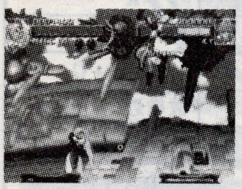


这是《GUILTY GEAR》最大的魅力所在——“一击必杀技”。此技可在一瞬间分出胜负，只要同时按拳和脚攻击，就会出现杀界，在画面出现闪光一瞬输入↓↘→+任何攻击键，如能成功的话，就可完成“一击必杀”。



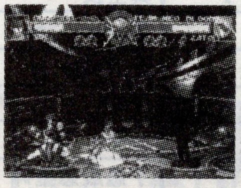
当然这必杀技是有可能回避的，只要被攻击的一方在闪光的一瞬输入↓↙←+任何攻击键就可以回避，输入时间必需准确。多加练习吧!

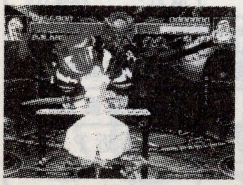
DASH&空中 DASH



除 KLIFF 和 POTEMKIN 外，其他角色均可利用→→来作 DASH，甚至在空中也可以（KLIFF 更可作空中 DASH）。另外，若在 DASH 中按攻击键更可使出攻击。

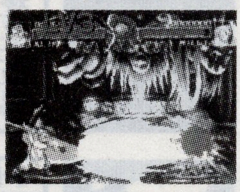
二段跳跃&HIGH JUMP

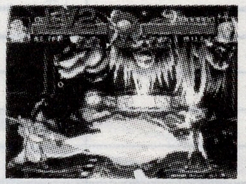




这游戏中，每位角色均可作出二段跳跃和 HIGH JUMP。二段跳跃即是在空中再按上键便可多一次跳跃，至于 HIGH JUMP 则是按下键后，立即按上即可。

GATLIN COMBINATION



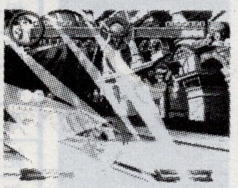


由于这游戏可以作通常技取消，而能够组合成不同的连续技，这系统就是 GATILING COMBINATIO。最基本的连续技是拳→脚→轻斩→重斩→必杀技，另外还有更多强劲的连续技，这就有待玩者自己发掘。

CHARGE ATTACK

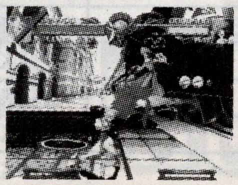
几乎所有的角色都拥有 CHARCE ATTACK，此技巧对应角色的某一特定的必杀技。使用时，可利用 R1 键来代替攻击键，只要按住不放，便能令必杀技的 LEVEL 提升，其威力极为惊人。

DUST ATTACK



当轻斩和重斩同时按下时，就可将对手击至半空，这时对手处于无防御状态，攻击一方就可乘这时机作出追打，若是以 CHARGE ATTACK 追打会使对手伤害更大。

DEAD ANGLE ATTACK



当挡格住对手的攻击时，只要迅速输入必杀技的指令，就会自动取消挡格时的硬直时间，而且更可作出反击，真是十分好用，战斗时会起到十分重要的作用。

SOL－BADGUY

GUN FLAME	↓↘→＋△/○
VOLCANIC VIPER	→↓↘＋△/○
空中 VOLCANIC VIPER	空中→↓↘＋△/○
VOLCANIC VIPER CHARGE UP	→↓↘＋R1 不放
BNDIT REVOLVER	↓↘→＋×
空中 BANDIT REVOLVER	空中↓↘→＋×
DRAGON INSTALL	↓↙←↓↙←＋△
TYRAN WAVE	→↘↓↙←→＋○



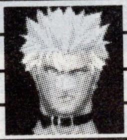
KY KISKE

STUN EDGE	↓↘→＋△/○
空中 STUN EDGE	空中↓↘→＋△/○
STUN EDGE CHARGE UP	↓↘→＋R1 不放
VAPOR THRUST	→↓↘＋△/○
空中 VAPOR THRUST	空中→↓↘＋△/○
STUN DIPPER	↓↘→＋△
NEEDLE SPIKE	→↘↓↙←＋×
RIDE THE RIDING	←↙↓↘→←＋○



CHIPP ZANUFF

α BLADE	↓↘→＋□
β BLADE	→↓↘＋□
β BLADE CHARGE UP	→↓↘＋R1 不放
Υ BLADE	←↙↓↘→＋○
谷式转移	↓↘→＋△
谷色迷彩	↓↙←＋×
背骨折	投技中→↘↓↙←→＋×
削岩脚	空中↓＋×
万鬼灭切	↓↘→↓↘→＋×



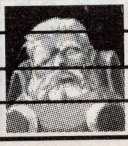
AXL LOW

镰闪击	←储→＋△
镰闪典锁击	镰闪击中↑＋○不放
开天刈	→↓↘＋△
雷影镇击	←↙↓↘→＋×
怒突	↓↙←＋×
阳舞	→＋○
百重廉烧	↓↘→↘↓＋○



KLIFF

咆哮返	↓↘→＋□
咆哮返 CAHARGE UP	↓↘→＋R1 不放
头盖碎	↓↙←＋△
首跨	↓↙←＋×
鳞剥	连按△
先之先	←←
地狱突	无之先中□
BAGAMON!	L1
SOUL SAVAIVA	←→←↙↓↘→＋○



MAY

ACA ROLLING	↓↘→＋△
ACA ROLLING GHARGE UP	↓↘→＋R1 不放
RESTIVE ROLLING	→↓↘＋△
RESTIVE ROLLING 方向转换	在 RESTIVE ROLLING 中＋△
ILUKA SAN!	←↙↓↘→＋○
MIST FINER	↓↙←＋△
SOYOSOYO MIST FINER	在 MIST FINER 中连按
OVER HEAD KISS	在投掷对手时←↙↓↘→＋×
MAY DYNAMIC	←→↘↓↙←＋○



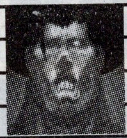
MILLIA RAGE

RIVING GRANGER(横)	↓↘→＋△
RIVING GRANGER CHARGE UP	↓↘→＋R1 不放
RIVING GRANGER(上)	↓↙←＋△
HANG LIVE	在 RIVING GRANGER 滞留在空中时＋△
GUNDEM TOP	→↓↘＋△
LAST SEIGA	连按△
前转	↓↙←＋×
特殊能力	↓↙←＋×
IRON MEITON	↓↘→↓↘→＋○



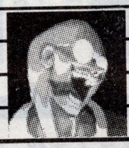
POTEMKIN

BOTEMKIN BALSTER	投掷对手时→↘↓↙←→＋□
NITOLE HOOK	←↙↓↘→＋□
MEGA FIST(前)	↓↘→＋□
MEGA FIST(后)	↓↙←＋□
GRAVITON STAMP	→↓↘＋□
GRAVITON STAMP CHARGE UP	→↓↘＋R1 不放
敲打	投掷对手时→＋×
GIGAN TICK PISTON	→↘↓↙←＋○



Dr. BALDHEAD

枪点远心乱舞	↓↘→＋□后,不断输入←→
枪点远心乱舞－着地	↓
枪点远心乱舞－前进(后退)	→→(←←)
枪点远心乱舞－特别攻击	□/×
META 斩	→↓↘＋△
META CHARGE UP	→↓↘＋R1 不放
GOING MY WAY	↓↙←＋△
LELELE 之突	←↙↓↘→＋○
返来 LELELE 之突	LELELE 之突中←←
MAD OPERATION	投掷对手时↓↘→↘↓↙←＋○



ZATO－1

DRANKER SHADE	↓↙←＋×/□
CLIMB DARKNESS	←↙↓↘→＋○,之后○、△、□
INVART HELL	↓↓＋△/○
INVART HELL CHARGE UP	↓↓＋R1 不放
关 KAKATO	→＋×
PREIG THE LOW	→↘↓↙←＋△
DARK CENTRAL	←↙↓↘→↘↓↙←＋○





继SFC版之后机动战士的再一次对决!

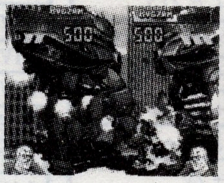
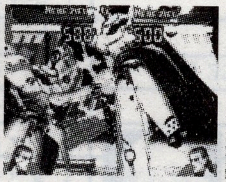
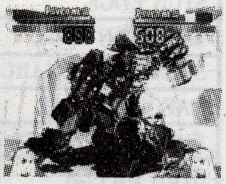
高达之格斗专家2

GUNDAM BATTLE MASTER 2

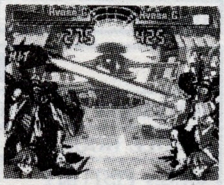
机种:PS　厂商:BANDAI　类型:对战ACT

4架BOSS机体和隐藏机体使用方法大公开

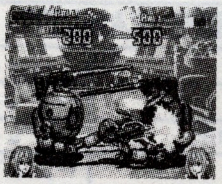
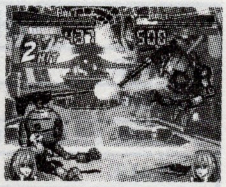
四个BOSS高达已可以使用,在故事模式中没有露面的“BALL机体”也可以用,使用条件都是将故事模式打穿。即分别用:简单、普通、困难三种难度分别打一遍,再用困难模式不接关打一遍,四个BOSS高达就到手了,而“BALL机体”的使用则麻烦一些,需要你用所有12架机体全部打穿才可得到。但是要注意:新机体只可在对战模式中使用,故事模式是无法登场的。

在《新机动世纪W高达》中出现过的“HYDRA高达”是本作中的最终BOSS。与其他游戏的BOSS不同,它的体形并没巨大化,操作方法也与普通的“MS”一样,所以很易使用。

曾经是联邦军中的小杂兵的“BALL机体”,由于在所属的“第08机动部队”中极为活跃,打败了“夏亚”手下的机动战士,所以作为奖赏,在本作中它也以隐藏机体的身份登场了。

新系统的详尽介绍

前作不十分完善的格斗系统在今作已有了很大的改良,下面介绍一下新的系统。最大的改良点是机体的攻击方法,这个问题将在下面与连续技一起介绍,现在先说其它。由于有了能量设定,所以空中飞行和平稳着陆已有了使用限制。

飞行系统

在没能量时,飞行系统是无法使用的,它的作用除了攻击之外还可用来做平稳着陆,所以要注意能量的多少。



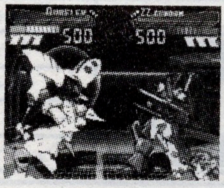
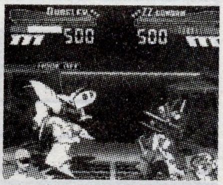
▶每个机体的性能不同,有些适合飞行,有些则不适合。



▶在对BVGZAM机体时可利用飞行到它身后进行攻击。

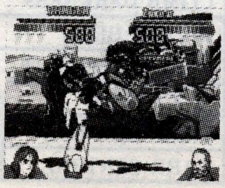
开放飞行模式

可长时间飞行,而且不费能量。但是只有一次使用机会,时间一到就会处于MODE OFF状态,此后无法再用。开放飞行还有一个弱点就是在飞行时,一直是不可防御状态。

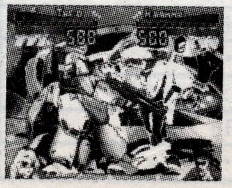
生命系统

本作的机体生命系统有了变化。每个机体有三条生命能量,当一条减光时战斗将会暂停,在被打倒的一方站起后再继续。如果被击倒方失去的生命值超过了当时所剩生命能量的最大值,也不会在下一条生命能量中扣除,所以在敌方血少时尽量不使用超必杀,以节省能量的消耗。当然对方是最后一条生命时,就不用顾忌了。

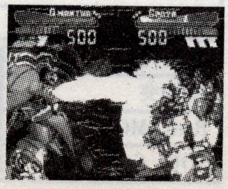


击晕攻击

击中后可使敌方暂时无法行动,但与敌方的距离会拉远。由于晕的时间很短,所以不要考虑用跳跃后的连续技,直接发超必杀就可以了。



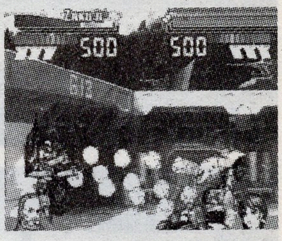
◀使用击晕攻击后会出现硬直状态,小心敌方的反击。

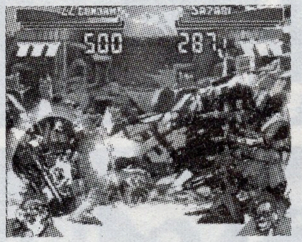


▶击晕攻击打中后立刻使用超必杀。

完全回避与防御壁

这是本作新增的纯防御系统，如果能够熟练的使用，则可先在战斗中立于不败之地。欲求胜需先求不败，这是本游戏的攻关要诀。每个机体只可能有完全回避和防御壁中的一种，但相同的是使用时都是费能量的。防御壁可防住所有的光线攻击，但对实体攻击却不起作用；而完全回避的时间较短，所以在对方使用持续攻击时间较长的攻击方式，比如说超必杀技，就很容易被击中。因此这两种防御方式也不可乱用，否则既浪费了能量，还可能被敌方的攻击打中后继续追打，造成很大的损失。

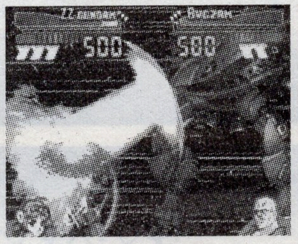




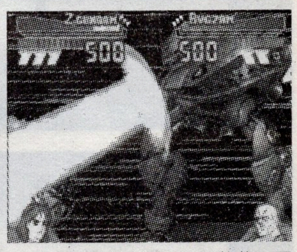
▲当防御壁张开时，光线性的飞道具攻击是完全无效的。



▲敌方的拳脚直接攻击可以随意地击穿防御壁。



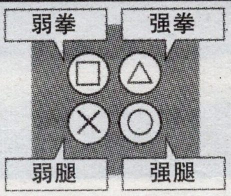
▲使用防御壁连对方的超必杀光线炮也可挡住。



▲完全回避超必杀是不可能的，回避姿式结束就会被打中。

连续技攻击简介

前作中的机枪射击只按一个键就行，在本作中变成了指令技。本作加入了组合拳系统，但组合拳不见得都是连续技。由于每个对手的机体有不同的性质，所以对一个人的连续技用在另一个对手身上可能就不是连续技了。下面以“Z 高达”为对手，介绍一下连续技的使法。



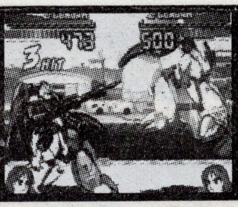
超必杀技
↓→↓
→＋□
or△



Z 高达

□→×→⇩+×→△→○→超必杀技
⇩+□
↳⇩⇨+△

这套攻击要注意在重拳接重脚时输入指令要快。这招打重后会夺去敌手大概一条生命。

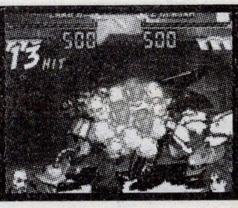


▲超必杀技输入失败就会使出机枪，一样可以击中敌方。

ZAKUⅡ

□→⇩+□→△→○→⇩⇨+△
↳⇩+△ ↳⇩+○ →⇩⇦+△

下重脚将敌打倒后，只能用（↓←＋△）进行追打。连续技的最后若想使用超必杀的话，输入指令就一定要准，否则极易变成其他技。



▲虽说在最后接超必杀技的输入难度很大，但威力极强。

ZZ 高达

□→⇩+□→×(2发)→△→○
↳⇩+×→⇩+○ ↳⇩⇨+○ ↳⇩⇨+△

上线的连续技输入很简单，但威力不大。如果你想令敌手倒地，就使用下线的招术吧。



▲在使用下线的连击时，能量消耗很大，杀伤力也很大。

QMLANTHA

浮游炮射出后
⇩⇨+□→⇩+□→×→⇩+△→超级必杀技
↳⇩⇨+△

浮游炮攻击中也可使出上面的连续技。浮游炮击中后，快速接近对手，立刻展开连击，这是它的招术要点。

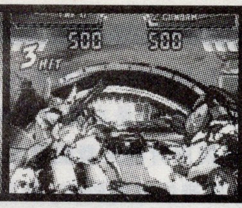


▲在浮游炮攻击的过程中快速接近对手，展开连续攻击。

THE－O

□→⇨+□→△→⇨+△→⇩⇨+△
↳⇩⇦+△

它的→＋拳的攻击动作会有变化,击中后还可进行连续技。攻击力高的是上线的招术,但若没有能量时还是使用下线吧。

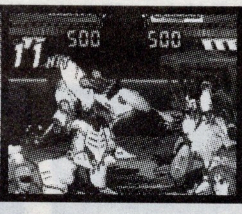


▼最后使用枪击打中对手的可能性比较低,要少使用。

QUBELEY

超必杀技 浮游炮射出后 ⇩⇨+△ → □ → △→⇩⇨+○→⇩⇨+△
↳⇩+□→⇩+×→⇩+○→⇩⇦+△

与 THE－O 一样可由浮游炮开始进行连击,在超必杀后也可使用。最后一招的输入指令一定要快。



▼如可以接出上线攻击,可打掉对方一条生命值。

H－HAMMA

超必杀技 →□→⇩+□→⇩+△→⇩⇨+△
↳⇩+×→⇩+○→⇩⇦+△

它也是可以由超必杀技开始连续技的机体。当能量球在空中飞行时,立刻冲向对手,用轻拳展开连续技。

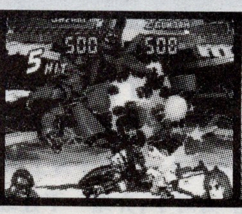


▼当能量很少时,这套必杀技是使不出来的,要多蓄能量。

SAZABI

浮游炮射出后
⇩⇨+△→□→△→⇩+○→○→⇩⇦+○
↳⇦⇩⇨+△

这部机体是夏亚的最终机体,它一直处于悬浮的状态。上面所介绍的连续技最后一招是可能被防御的,但若打重会给敌方很大的伤害。

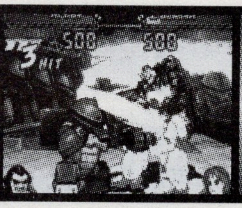


▼从旋转踢开始进行攻击,此后的追打难度都不大。

HCGUY

□(×3) → △→⇩+△→⇨⇩⇨+△
⇩+□(×3)　↳○→⇩+○→⇨+○→⇩⇨+△

它的连续技很丰富,输入也很简单,但是攻击力都不是很高,所以使用这部机体时要不断的攻击。

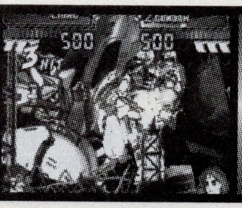


▼从站立弱拳开始连击,弱拳的次数可根据对手距离而改变。

ZIONG

□→⇩+□→⇩+△→△→⇩⇨+△
↳×

连击的方法不多,而且攻击力也不高。它唯一强于别人的地方是连击的成功率很高。

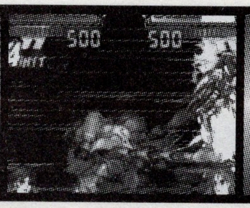


▼本连击在过程中可将对方击打浮空,最后一招可灵活选用。

HYGOG

⇩⇦+△→□(×2)→⇩+□→⇩+×→⇩+△→⇩+○→⇩⇨+△
↳⇩⇨+△　↳×→超必杀技　↳○

远距导弹击中后再展开连续技是它的基本战术。在连击中若要用超必杀的话,应当能把敌人推得很远,否则打不中。



▼使用超必杀的连击威力较大,但上线攻击成功率较高。

GPOZA

⇩⇦+△→□→△→⇩⇨+△
↳⇩+□→⇩+△→⇨+△

它会向空中发射导弹,当导弹落下后打中敌人时就可以进行连击了。但发射导弹时易被敌方击中。



▼由事先投上落下的炸弹开始的连击,要把握出招机会。



PS 版全面解析！

铁拳 3

TEKKEN 3

机种：ARC　厂商：NAMCO　类型：对战 ACT

铁拳3的变化！



走向更加立体的攻防！

历来是 3D 对战 GAME 代名词之一的"铁拳"，此次于第 3 作向 3D 再一次进化，《铁拳 3》中拥有比前几作更加立体的攻防转换，几个新技的加入使得在格斗中空间的概念更加重要。

走向更为健全的系统操作！

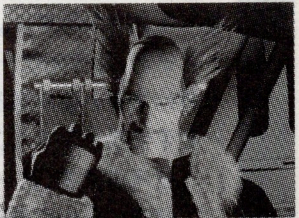
如果说过去的"铁拳"攻击是取胜的关键所在的话，那么此回的《铁拳 3》除了再次增加了攻击的方式外，还对于防御和反击有了质的提升，横移动、返技和受身的加入及充实使得防守反击比疯狂进攻更有利。

走向更复杂化的世界中！

以风间仁为代表，多种多样角色的登场，使得这款本来就在关系上错综复杂的格斗 GAME 在故事性上有了进一步的升高。这是在众多格斗对战游戏中极为少见的现象。



可能的观点 打破《铁拳 3》完全移植术





铁拳史

1994 年 12 月	ARC 版《铁拳》发售
1995 年 3 月	PLAYSTATION 版《铁拳》发售
1995 年 8 月	ARC 版《铁拳 2》发售
1995 年 10 月	ARC 版《铁拳 2VER B》发售
1996 年 3 月	PLAYSTATION 版《铁拳 2》发售
1997 年 3 月	PLAYSTATION 版 THE BEST《铁拳》发售
1997 年 3 月	ARC 版《铁拳 3》发售
1998 年 3 月	PLAYSTATION 版《铁拳 3》发售
1998 年 3 月	PLAYSTATION 版 THE BEST《铁拳 2》发售

铁拳3 故事背景

虽然"The King of Lron Fist Fournament 2"的战斗已经结束，但是所迎来的结局却并不是意味着真正的安定。参加比赛的风间准发现三岛一八身上仿佛带有恶魔的影子，于是便刻意的去接近一八来了解事实的真像。就在风间准与三岛一八的接近过程中，她逐渐被散发着神秘力量的一八所吸引，在其内心深处萌生了一种奇怪的感觉……

数天后，格斗大会的主办人三岛一八那里来了一位神秘的人物，他就是死里还生的三岛平八。"素敌的父子"相遇，自然就是一场你死我活的对决。激战后平八获得了胜利，并把原本属于自己的三岛财阀再次取回手中。胜利后的平八把有恶魔附体的一八抛入了火山口中。

与此同时，在风间准面前，恶魔出现了。风间准发现在三岛一八身上又有新的灵魂附身，不得已的情况下，风间准将还处于灵魂状态并附身于一八身上的恶魔击败，但是她感到了新的危机仿佛又会再度出现，于是风间准远离人烟，到偏僻的屋久岛的山中隐居并养育她与一八的孩子风间仁。

战斗终了后，再次成为三岛财阀头脑人物的三岛平八获得了绝大的权力，但其狂妄的野心使他的支配欲望极速膨胀。平八出钱出力替世界各地的敏感地带解决各种纷争，以此来博得权力者们的信赖。在军事战乱的纷争地带，平八将其私人所属的特种部队"铁拳众"派遣过去用来镇压军事战争；而对于那些饥荒连年的国度，平八则捐助大量的食物以及金钱，帮他们摆脱贫困并协助进行土地的开发，在这一个三岛财阀实力极度发达的时期，世界表面上看极为的和平。

大约15年平静的渡过之后，在风间仁15岁的那年冬天……

于三岛平八的命令下，在印第安神秘遗迹中发掘的铁拳众发现了迷之生命体，得到平八"回收迷之生命体"任务指示的铁拳众，在最后由无线电发出"部队被全灭……难道他是斗神?……"的警告后便失去了联系。平八火速带领部队前去印第安遗迹进行搜索，但迎接平八的是遍地肢离破碎的铁拳众的死尸，平八陷入深深的悲伤之中。随即一个念头闯入脑海中，"如果将这个谜之生命体掌握于我手中，那么还不能征服整个世界?"于是三岛平八再次走向了新的野心之路，想将"斗神"与"世界"都据为己有的三岛平八，是否会让历史再现呢?

之后的世界各地连续发生许多奇妙的事件，其中发生次数最多的为执有强力灵魂者——世界各地的格斗家们的失踪事件。

这时，与风间仁一同静静生活的风间准突然感到"一个拥有前所未有能量的人将要到来"，于是一边冷静的做着必要的准备，一边对风间仁讲起了过去所发生的一切事情，并告诉仁无论这里发生什么事件，一定要去找三岛平八。

在风雨之夜，这一天终于到来了!15岁的风间仁和母亲准眼看着斗神在山中出现，毁灭随后便开始了。"快逃!"风间仁并没有听从母亲的命令，而是向斗神冲了上去，但是只一瞬间风间仁便被斗神夺去了意识。

当风间仁醒来后，岛上的一切包括母亲风间准却不见了，只有林中的一些被大火烧尽的树木的残迹。

被斗神杀死母亲的风间仁按准生前的指示来到三岛平八处，并向其讨教更为高深的武技，以便于将斗神击败。平八听完仁叙述之后，认定如要引斗神登场，必须集结大量"强力灵魂"的执有者(格斗家)，所以他暗中决定召开"铁拳3"格斗大会。

之后4年，也就是已经熟练掌握三岛流喧哗空手的风间仁19岁那年的春天——

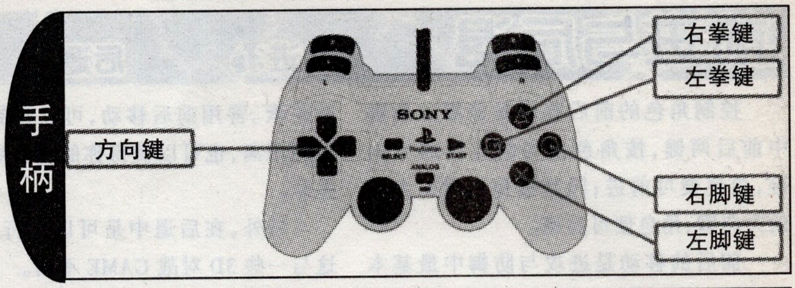
"The King of Lron Fist Tournament 3"开幕。

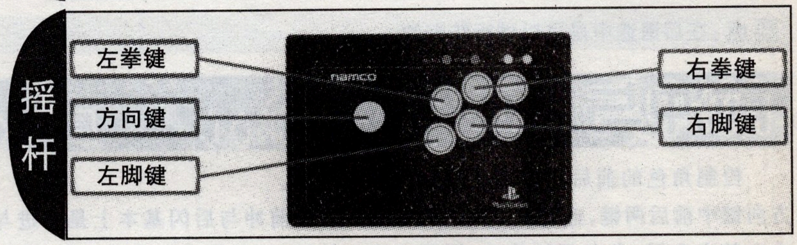
故事背景 铁拳3

初级者篇～基本动作解说

开始进行方向键及其它各键的基本动作说明。无论你是初次接触『铁拳』，还是此类高手，其本动作可谓是基本的基础，只有根底扎实才能使『武功』突飞猛进，直至『天下无敌』。

本特辑将对《铁拳3》这个经典的对战GAME进行详尽的分析。前篇为“初级者篇”，适用于初接触《铁拳3》的朋友们。“中级者篇”里我们对10名正选人物进行了透彻的分析，而且每位角色的“十连技”也有完整的解说。如果完全掌握，相信在对战时会受益非浅。





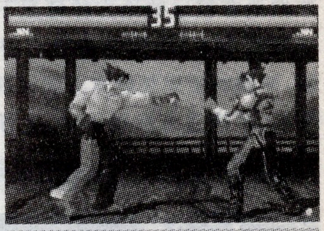
拳　左拳:□　右拳:△

如上所言，“□”为左拳而“△”为右拳。我们首先对拳的共通特征进行一下分析：拳比脚自然要短，所以攻击距离和范围也就小一些，不过拳出招快，而且收招也迅速，作为突击或牵制时使用，不会留下什么太大的破绽，是比较方便和简明的办法。另外，如果使用者是“铁拳”高手的话可用拳来控制攻方的距离，不过这一点的掌握比较困难。

拳既分为左右，自然也有所分别，左拳是属于短打系，从出招及收招速度上看比右拳要快许多，同理以左拳发动的投技及其它连续技都要比由右拳发动快，这时大家应该熟记的。右拳属于直拳系，比左拳速度慢一些，但是攻击力要高且攻击范围也会大一些，以右拳发动的投技及其它连续技出招虽有些慢，但是平均攻击力要比左拳发动的高出一些。

以上是拳的共通特征和不同分别，这些对于“铁拳”的爱好者而言，这应该是一个概念及意识，是在格斗中必须切记的一条。不过相信对于精深此道的玩家而言，他们可能已经发现以上的这些规律并不能适用于每一个角色，每一个出招。自然，在如此博大精深的格斗游戏中，每个人的确均有不同，但这是需要大家牢牢掌握基础后再去慢慢摸索。



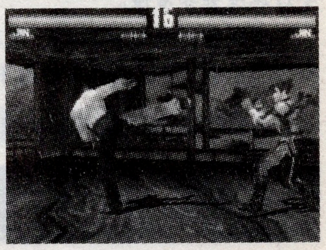


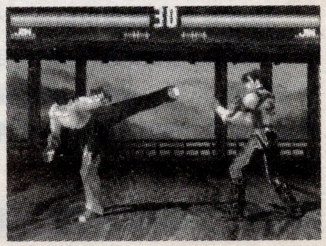
要点：短拳系比直拳系速度快；直拳系比短拳系威力和范围大。

脚　左脚:×　右脚:◎

脚与拳不同，脚的出招与收招均要比拳慢一些，不过通常脚的攻击力都要比拳高，而且攻击距离也远。对于一般角色而言，出脚后基本会被对方防御反击。所以是初学者，那么最好在对手连续防御时突然出下段脚攻其不备。当然，一些专门擅用脚技的选手，用脚攻击是必然的，不过在这里也向初学者建议：一定要在多段攻击时不时加入下段攻击，这样才能有效牵制对手。

左、右脚与拳一些都有不同之处，左脚主要属于回旋踢或前踢这一系，通常为上段攻击判定，但像艾迪等一些角色，也存在着中段的攻击判定。对于初学者，建议你用左脚攻击范围大的特点，来对付对手的横移动。右脚对一般角色而言，比左脚的速度快，而且威力大，右脚基本为高踢系，可以把对手打倒，所以右脚的攻击可以多多利用。但是也有所例外：仁的霞蹴就是一个最好的例子，拿起手柄去试试看便明白了。





要点：右脚通常情况比左脚有利许多。

左脚攻击范围强于右脚。

不同的角色在脚攻击上会有很大变化。

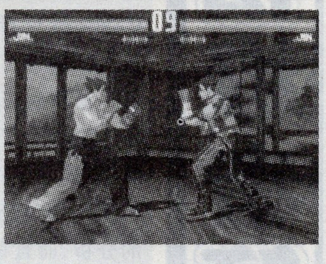
前进与后退

前进：　后退：

控制角色的前后移动是依靠方向键中前后两键，按角色面对的方向的方向键，角色便可前进；同理按角色背对方向的方向键，角色便可后退。

前后的移动是进攻与防御中最基本的要素。善用前后移动，可以控制与对手间的距离，也可以使得你的攻防更加丰富多彩。

另外，在后退中是可以进行防御的，这与一些 3D 对战 GAME 不同。



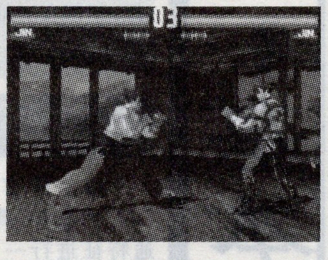
要点：在后退途中是可以进行防御的。

前冲与后闪

前冲：　后闪：

控制角色的前后快速移动也是依靠方向键中前后两键，连按两下角色面对的方向的方向键，角色便可前冲；同理连按两下角色背对方向的方向键，角色便可后闪。但是此快速移动比前后的移动要快出许多。

前冲与后闪基本上是前进与后退的快速版，但是也有本质上的差别，后闪中无法像后退那样带有防御的状态，这一点请大家注意。



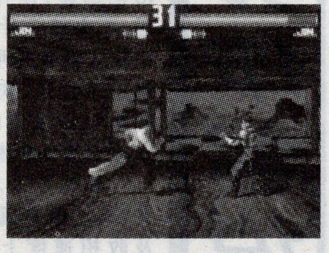
要点：轻快的快速前后移动，能够创造出更多的攻击机会。

冲刺

或

在与对手有一定距离或对手被击倒并倒地在较远的地方的情况下可以选择一种攻击方式，那就是我们要介绍的冲刺。冲刺的使用是轻点方向键前方一次或两次，再按住方向键不放，这样就可进行多种攻击了，但要注意，冲刺的攻击虽然很强力，使用者却会处于不可防御状态。

关于冲刺之后可以展开的多种攻击方式在下文中会有详细的介绍，与此就不作说明了。



要点：一旦冲刺开始，角色便可展开多彩的攻击，但是也会被敌人破解。

下蹲

下蹲后退：　下蹲：　下蹲前进：

输入方向键的便可进入下蹲状态，在蹲下状态时是可以进行前进和后退的，不过速度会非常慢。

下蹲状态是可以闪避上段攻击的，只要采用蹲防，可以说只有防御不能技和投技才能伤害到使用者，但是因为操作很不灵活，所以不要经常使用。

在下蹲状态和蹲下起身状态时，是可以使用一些专用的技巧，在以后文中会有详细介绍。



要点：对于防御和攻击都比较有利的一种体势。

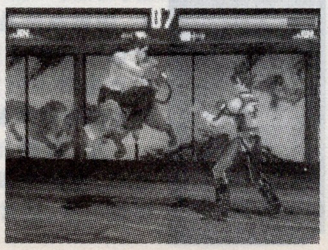
跳

后方跳：　跳：　前方跳：　前方小跳：

跳跃是格斗游戏中必不可少的，在这里也不例外，不过这里的跳跃与其它游戏稍有不同，不同之处主要表现在跳跃之后的出招攻击，在以后文中会对跳跃攻击作详细的分析。

小跳是使用灵活人物的玩家需要掌握的必不可少的技巧之一，掌握好小跳之后，可以作出突袭般的打击。

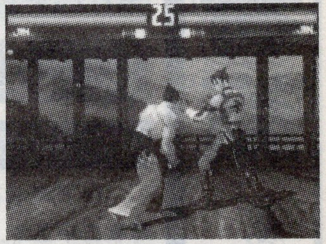
大家需要注意的是，小跳只有向前方，而无法向后小跳。



要点：大跳与小跳的使用，主要起决于对按键时间的掌握。

横移动 画面深处：⇧ 画面近处：⇩





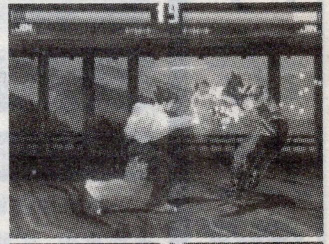
《铁拳》新动作，横移动的加入使得此游戏的3D感觉更加明显，向画面深处及画面近处的移动，让玩家产生了空间感。但是横移动却对于使用者来说是比较难于掌握的技巧；首先因为是新加入的招术，所以在对战中想不到使用；其次是横移动仿佛像是“侧闪”，在众多格斗游戏中并不多见，没有引起大家的注意；还有就是横移动时需要操纵者有良好的手感。“上和下”的指令一旦输入错误便会导致角色跳起或下蹲，让对手抓住破绽。

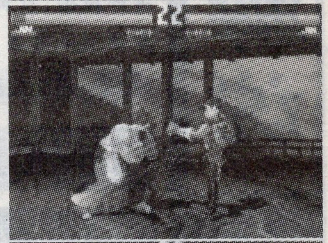
横移动的作用主要为闪避对手的进攻，但要注意一点的是：横移动只能闪避开对手直线的进攻，对于回转踢及带有回转踢的连续技和类似于大面积攻击的招术，都不能完全闪避，所以这一点要请朋友们注意。另外还有一点是各角色使用横移动效果均不相同，主要根据角色的体积来决定横移动的效果，体积越小越轻快的，横移动越明显越快。

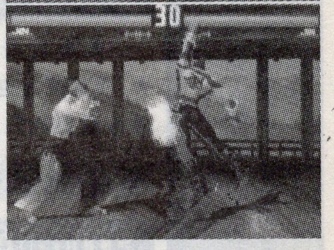
此次的横移动还可以派出许多的攻击方式，在下文中我们会有详细的介绍。

要点：闪避对手正面攻击，并从侧面打击敌人的新技巧。

防御 站立防御：⇦ 下蹲防御：⇙







接受对手攻击，而不会造成伤害就是防御。在本作中，分为站立防御与下蹲防御，玩者要根据对方攻击的方式来决定采用哪种防御方式。

对于初级者来说，在本作中因为攻击者拥有多种多样的攻击方式以及判定，所以不是那么善于把握，所以最好的办法就是进攻，所以谓“进攻为最好的防御”。当然，掌握防御是必须的，因为能稳守反击才算对本作初有了解。

因为本作人物动作快且招术多种多样，所以在练习防御时就要更加困难，可以说在玩《铁拳3》时能把防御练好也算是门功夫！在进行防御时，最为关键的一点是“眼明手快”，只有正确的判断出对手的招式才能完成所需的防御动作。

攻击的种类与防御

本作中攻击分为上段、中段、下段和特殊中段4种判定，在右表中有对4种判定的防御方法大家可以参看。

	站立防御	蹲下防御
上段攻击	○	○
中段攻击	○	×
特殊中段攻击	○	○
下段攻击	×	○

在理论上说，本作中的所有角色的任何攻击都可以进行防御的，但是在实际上，因为对手的下、上两段攻击交替使用及防御不能技和防御崩坏技的出现，使得防御方随时有受伤害的危险，所以一味死守是行不通的。

在防御时找到对手进攻的破绽，就是进行反击的最好时刻了。

要点：防御的关键是对对手动作的判断。

基本动作解说总结

以上是对本作基本动作的完全解说，对于许多已经对本作有着深厚了解的玩家来说，这几页可能是对他们没有帮助，但是因为是“初级者篇”，所以就必须把本作的一些最基本的东西介绍给那些没有接触过此作或正在接触这部作品的朋友们。

之后向大家介绍的内容将是打击技、投技、返技、于倒地有关的攻防、与冲撞有关的攻防及体势崩坏和架势的相关资料，这些都是初级者篇的内容，在中级者篇中向大家公布的是十名正选人物的全面分析，以及每位角色十连技的使用及破解方法。

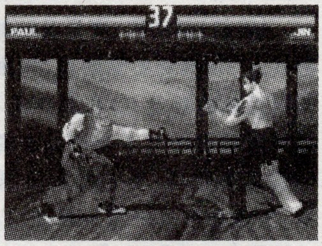
要点：掌握基础，是克敌制胜的关键。

初级者篇～打击技解说

一讲到攻击那么范围就大了，在这里我想并不需要太说细的讲述各种的攻击方式，只把大家可能没有注意到的一些小细节介绍一下。

立攻击

站立攻击:站立状态攻击 进攻击:前进途中攻击



最为普通的一种攻击形式，但不知大家是否注意到了，在立攻击中，加入方向键后会导致攻击的属性及威力与普通一击有所不同，这就是所谓的通常技的派生。当然有些角色也会不同，例如吉光的加入方向键的立攻击就是一招必杀技。

要点:立攻击时导入方向键则可改变招术。

蹲下攻击

蹲状态时攻击



在下蹲状态时进行攻击，在蹲攻击中基本上拳为中段判定而脚为下段判定，所以这样来说，蹲攻击最合适于进行防守的同时用此来牵制对手，以便于反击。

在蹲下攻击时有些角色的拳攻击为特殊中段攻击，这一点大家要注意。

要点:稳固防守后进行攻击的体势。

蹲下途中攻击

立状态至蹲状态时的攻击



换句话说就是在下蹲的途中进行攻击，这种攻击方式基本上改动均不很多，但是作为牵制使用却最为合适不过了，在攻击对手之后随之改变体势使得自己的防守更稳固。

要点:最大效果是去牵制对手攻击

站立途中攻击

蹲状态至立状态时的攻击



此种攻击方式的攻击范围大，而且威力也较蹲一招强一些，最为重要的是此形式 的攻击基本可将对手打至浮空，这样可以连接上对浮空选手的连击，但也有些角色不能将对手打至浮空。

要点:看好机会，将对手打至浮空。

冲刺攻击

冲刺状态时＋各种键位组合

是本作中相当实用的攻击技巧之一。

在对手被击倒及对手远离己方时，都可以使用此种冲刺攻击的技巧，以下是对冲刺攻击的分类分析，共有六种之多，大家应该都去看一看，因为每一种攻击都有实战性。

但是大家要注意，在进行冲刺攻击时，无论采用何种攻击方式，攻击者本人均不是无敌状态，而且一旦遭受对手攻击，则本人攻击状态或带有防御不能的攻击状态立刻消失，所以请大家在使用时勿必慎重。

要点:最好用来压制刚刚倒地的对手，如果有机会也可以作突袭使用。

扑倒　3步以内与对手接触时

多用于对手已被击倒在地，并且距离比较合适时，这种前冲与其它招术不同，此技不需要按任何键，这样与对手接触时，自然便发动跨骑上对手身体并攻击。



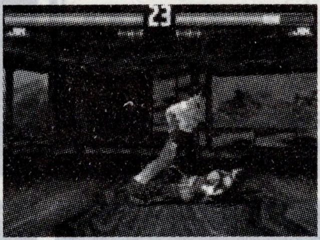
防御不能的冲撞　4步以上与对手接触时

前冲中4步以上后便变为防御不能的冲撞，用此技来对付正在起身的选手，虽然此技防御不能，但是却不是无敌，在与对手身体接触之前，若遭到打击，此技立即中止。



踏下攻击　4步以上对手倒地时

与防御不能的冲撞基本相同，只是对方状态不一样，当对手完全倒地时，上前的踏下攻击，算是威力较大的压倒持技了！不过要小心，对手一但横转便可闪开攻击。



扑击　3步以上□+△

向站立但是距离较远的对手施以突袭的技巧，前冲3步以上后双拳同时按下，扑击是可以防御的技巧，但是就算对手防住了，也会有不小的一段防御硬直时间的。



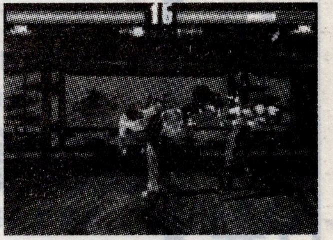
冲刺铲脚　3步以上○

冲刺铲脚，之后突然变为2段铲脚，这技巧可以让对手防不胜防，这一招与其它中段招术交换使用，可以使对手头痛不已，不过要小心，但被对手防住，后果不堪设想。



冲刺飞脚　前冲中×

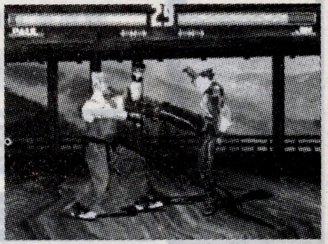
前冲状态时随时可以使用的技巧，此招的突然性非常大，可以用在突袭对手时。飞脚的攻击是中段判定，这样也可以对正处于蹲防的敌人进行突然打击。



跳起攻击

跳起中的攻击种类有两种，分别是跳攻击和小跳攻击，而且在攻击点上也有四个不同的变化，起跳点、最高点、下降中和落地点这四个位置攻击方式和判定均不相同。但是于小跳攻击相比，跳攻击的落地硬直时间比较长，而且天空飞行距离远，容易被对手在空中击中，所以轻易不要使用。

小跳攻击中右脚可将敌人踢至浮空，之后可以进行追打。



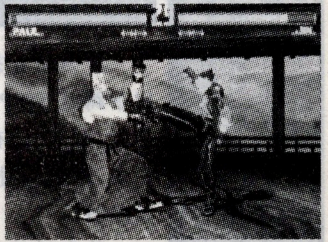
要点：必须看清机会才能使用。

横移动攻击

本次作品新加入的攻击方式，通过方向键的上下轻点，角色会进行横移动，此时可以按键在横移动中攻击对手或使用投技。

在横移动中，角色多以通常技出招，但也有特殊的人物可以使用投技，例如：KING他就可以在横移动时使用投技。所以看到对手进行横移动，立即以右脚进行大范围扫动，这样有可能会击中进行横移动的对手。

本次的一些角色，使用横移动会使实力得到大幅度的提升，在此我们不做详细介绍，有兴趣的朋友可以看一看后面每个人的分析。



要点：作为立体格斗游戏，自然横移动攻击非常重要。

初级者篇～投技解说

右拳脚键同时按（△+○）及左拳脚键同时按（□+×）的共通投技、需要指令的固有技，还有投技的连续组合……比起打击技难度高，但威力强劲，在比赛中想要享受这种投技的乐趣，便有必要掌握各种投技的类型。

共通投技

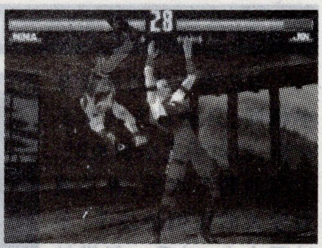
全角色的共通投技，便是同时按左键（□+×）或同时按右键（△+○）便可使出，技巧因人而异。

用投技时要注意一点便是首先会出现一个“擒”的动作，输入指令后当这个动作确实地擒住了对手，才可以进而使用下一个技巧。

在使用打击技时，只要正确输入了指令，即便打空或被对方防住，也能够成功做出动作。但投技则必须在“擒”实现后才会出现，而擒住对手又必须在埋身战中才可能实现，所以投技是需要玩者能够准确判断状况并及时输入指令才可以真正发挥价值。

＊投技——在铁拳系列中意义与一般同类游戏略有不同，因为包含了关节技及近身连续击打等，使其包括的定义范围更广。





要点：若没有“擒”便无法发挥“投”的效果。

投技的种类

投技使用时因与对手位置关系不同，使出的技巧也随之而异。包括与对手正面相向、在对手侧面时，及处在对手背后三种情况。

基本上来说正面的投技虽然变化很多，但攻击力却是最低的，而且也很容易被一些角色所反击，所以在连续打击时突然近身使用投技，以这种突袭的方式可使得正面投技的作用得以发挥。



固有投技

需要特殊指令输入的投技也是每位角色都有但亦各不相同的，摔投系角色的投技当然相对丰富一些。

特别是 KING，可以将倒地的对手抓住再度投出，也可以对蹲下的对手使用特殊擒投等。另外，也是以 KING 为代表人物的连续投技，更是投系技巧的极致表现。



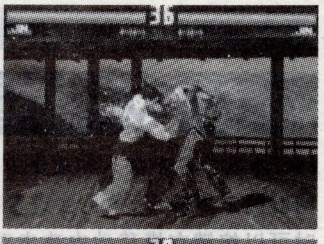
要点：强力指令投及投系连续技令人耳目一新！

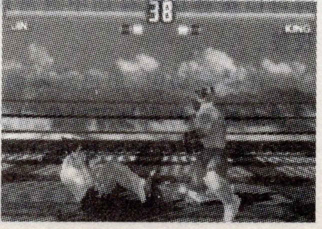
投技挣脱

由正面的投技： 左投：□ 右投：△

由侧面的投技： 左投：□ 右投：△

指令投： 输入与对手投技对应的键





作为防止投技的手段，一般以下蹲或 STEP OUT 躲开“擒拿”为主。此外，还有一种被动的防御手段，这便是“投技挣脱”或称“投技抵消”。

首先对正面而来的投技，属于左键投技时按左拳、右键投技时按右拳就可以挣脱，被对手从侧面擒投时也可以此类推，左右不变。

对于指令投的应付则稍复杂一些，基本上理解为与摔投你的对手输入相同指令的拳脚键即可。例如 KING 的 DDT 指令是↓

↙↓↙□＋△，按□＋△便可以挣脱了；但也有特例，如LOW的DRAGON KNEE指令是→→×＋○，这时却要用□＋△才能脱身。

按键的时机也是非常重要的，如果不能很严格的有节奏输入，便无法从对手的擒投中脱身；而且，若是被对手从背后投或倒地时被抓起，脱身所需的按键节奏必须非常快而准确。

另外，如从背后而来的摔投是无法挣脱的，所以一旦有此种危险时除了以快速移动逃掉之外别无他途。

要点：时间的掌握在挣脱时非常重要。

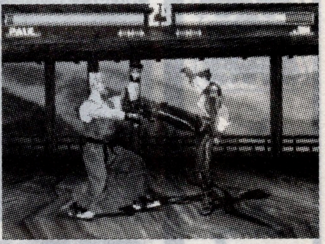
初级者篇 ～ 返技解说

本作中在防守时可以克敌制胜的绝技之一，熟悉掌握可以在防御时取得先机。

返技

承受对手的上段或中段攻击，并借此将对手牵制住用摔技等反击的动作便是返技。仁、PAUL、KING、NINA四人能使用的尤其多，指令一般是←(□＋×)或←(○＋△)，与投技很相似，但通常在时间和指令的感觉上有微妙的差异。

返技的重要特征是自己要硬吃对手的一记攻击，然后给对手造成更大的伤害。但这必须建立在预料到对手攻击的基础上，若不能在对方的技巧命中自己之前一瞬间抢先输入便无法成功。另外，如果技巧失败会产生完全无防御的状态。因此，要注意时机，一般用在与牵技攻击为主体的双方相斗的场合较好。



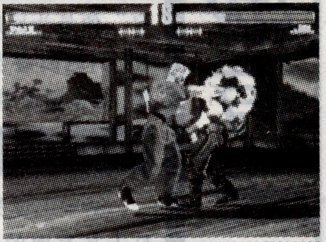
要点：掌握对手攻击的时机和节奏是关键。

返技的挣脱

顾名思义，这是指进攻中被对方使用返技时，从其中逃脱的技巧。

指令输入方面也同样要遵循一定之规，对左P或左K返时用→(□＋×)，右P或右K返时用→(△＋○)；但也有少数例外，如对PAUL的崩拳返时，方向键要变为↗方。

对于这类技巧，最关键的便是要能预料对手的动向，并可在瞬间进行准确的输入。



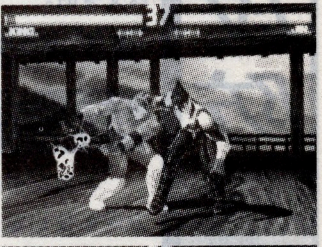
要点：难度最大的技巧，非上级者无法掌握。

引返

这是另一种返技，不过不具有攻击力，而是破坏正在攻击的对手之体势，使其陷入无法防守失去平衡的状态，随后可进行追打，但是并不是所有的人物都拥有这种引返的技巧，而且有些角色因为出招比较慢，使用引返后也是来不及追打的，所以有些角色只能利用引返来化解敌人的强力攻击。

因为引返这一技巧同样属于返技这一大类，在对付对手发动的单发攻击时，无论从判断还是反应速度方面没有经过刻苦练习的都不易成功的，只有在对方进行组合攻击并展开连续技后料敌先机才是上策。

使用这类技巧的角色，一般都没有普通的返技(KING与NINA两种返技都有)，所以好好地利用这一技巧才能做到防守时也让敌人不敢肆无忌惮的进攻。其中众多角色中只有罗与晓雨上、中、下段引返的技巧都具备，而花郎、吉光、NINA、KING则只有下段，其他人目前来看好像还没有。





另外，雷武龙的虎之式有上、中段，豹之式则是有下段的，使用不同拳技时要牢记在心。

当然当你使用引返以后，如果不进行追打的话，那么引返这一技巧便没有意义了。

要点：难度最大的技巧，非上级者无法掌握。

初级者篇～与倒地有关的攻防

倒地后的进攻是非常重要的，一旦使用得当，可以很轻松的将对手的体力削减。

倒地(DOWN)

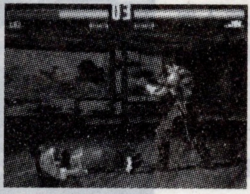
角色被某些特定技打中便会倒地。在系统上，一击便可打倒对手的技巧相当不少，而且具有威力的大技、下段技和防御不能技等，类型多种多样。

此外，在跳跃中等场合被击中，也都会导致倒在地上的状态。

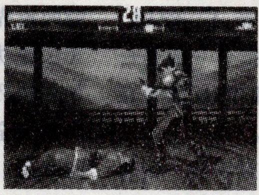
倒地后根据状况，会发生仰天倒下及伏身倒下，并各有头在对手脚边与脚在对手脚边两种状况，因此，倒下时共可分为4种状态。

要点：能否打倒取决于特定技的击打及击打状况。

仰向(足侧)



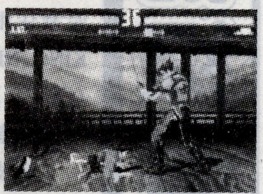
仰向(头侧)



伏向(足侧)



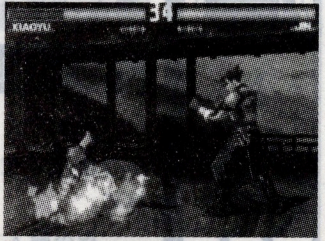
伏向(头侧)

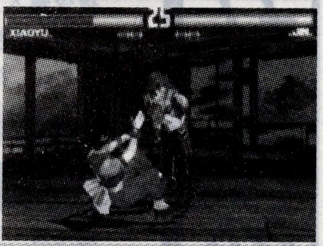


受身

里侧：△or□　　近处：×or○

作为“铁拳3”的新系统“受身”，便是为回避倒地而采取的行动。倒地回避当然便是主要的效果。操作很简单，只要在倒地瞬间按对应拳或脚键，便可向画面纵深或前方移动，但时间要求较严格，为此连打也是有效的方法之一。





受身的例外

基本上说受身这一技巧是对打击技有效的动作，但有时候也例外，即是打击技无法受身的场合。反之，投、擒技也有一些是可以受身的。

投技中的受身是比较难掌握的，而且并不是每个角色的每个投技都行得通，这需要在进行对战时，一旦达成受身条件应当积极地去尝试受身。

要点：连打按键便容易受身。

起身

不加反击的起身共有5种组合，对应不同的方向而使出这些动作，对应不同的起身方法可以调节与对手的位置及方向关系。

严格上说，横转的起身应该算是带有反击意图的起身，但是因为横转起身并不直接带有攻击力，所以我们将它归在这一项中。

要点：连打按键便容易受身。

前转：➧



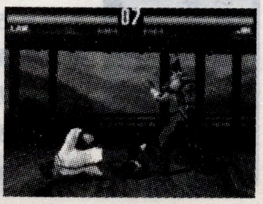
横转(画面奥)：□



后转：⬅



横转(画面手前)：⇨□



起身	站起身：↗↑↖	蹲起身：↘↓↙	体势回复






快速回复　起身并配合△

倒地时起身因为速度关系会经常令人感到十分不利，而且较难于控制，由于角色在起身时存在硬直时间，会造成非常多的破绽，在此介绍这个办法可使硬直时间很短，并可用于回避危险。当然如果与其它起身方式并用，可以使得起身具有较高的安全性。

起上攻击

起身攻击基本为中段或下段的脚攻击，虽然大体上只有此两种攻击形态，但随着起身和倒地时的状态不同，起身攻击的效果和速度上也会有微妙的差异。另外除了脚踢外，还有基本的打击技，以下有详细的解说。

起身中段踢　：○



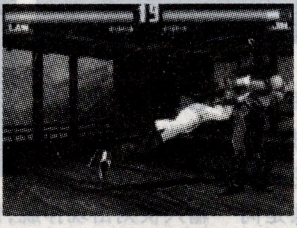
倒地后，RK连打便可使出，如先行输入了前、后滚翻的指令，可于滚翻途中出脚攻击，如果时间配合得当，可取得将敌人击倒的效果。

起身下段踢　：×



倒地后，LK连打可以使出，这是属于扫脚系攻击，可以将敌人击倒在地，但是由于比中段攻击距离短，所以掌握好距离是最为重要的。

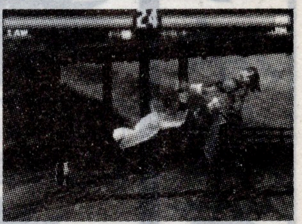
前滚翻扑击：(前滚中→→□＋△)



在前滚的起身动作中，输入→→□＋△，这样角色便会向对手扑击，如果对方没有防御，则可以将对方击倒。当然，如果对手处于防御时，也会将其体势崩开一段时间。不过，此前滚翻攻击会很容易被对方击中，所以要小心使用。

注：凌小雨、雷武龙和法兰三个人不可使用。

后滚翻扑击：(后滚中←→□＋△)



攻击效果与前一招基本相同，但是要在后滚中使用会稍微难操作些，而且于攻击距离上也比前一招难于掌握。注：凌小雨、雷武龙和法兰三个人不可使用。

反弹脚：(倒地后←←×＋○)



以后滚翻的姿式，用双脚向对手突击，因为攻击距离长，所以可以作为突袭，不过预备动作很大，会被对手反击的。注：凌小雨、雷武龙和法兰三个人不可使用。

保罗、吉光反弹前扑：(倒地后←←×＋○)



这是保罗与吉光专有的技巧，在后转的起身同时进行前扑，这对于那些敢于跑来进行压制攻击的对手是一个很好的打击方式，不过操作起来比较困难。

起身牵制脚：(倒地后↓○或↓×)



此作中新加入的技巧，严格的说并不应属于起身攻击。角色倒地，于倒地时可以直接攻击，虽然距离短，攻击力低，但是速度极快，最适用于阻止敌人追打。

初级者篇～与冲撞有关的攻防

如果要了解冲刺攻击，就必须认识冲撞攻击。不过，风间仁、保罗和KING持有究极状态的冲撞攻击，他们拥有不同于其它人的指令输入。

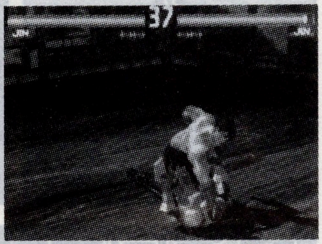
由扑倒展开的攻击

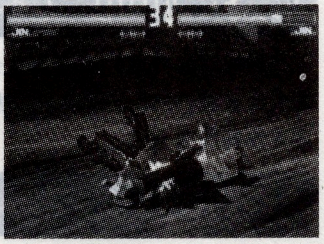
冲撞成功以后就可以出现将对手扑倒的状态，这时可使出拳击或关节技给对手造成伤害，攻击时要特别注意的是按键的时间，关节技很容易便会错过指令的时机。比较常见的是会转入挥拳殴击，这也有着不只一种的组合，最高可以连打5发。

但由扑倒展开的攻击亦非无敌，若掌握好时机同样可以从中挣脱出来(参照下文)。因此，要想不被对手摆脱，便有必要掌握各种攻击组合并灵活使用。

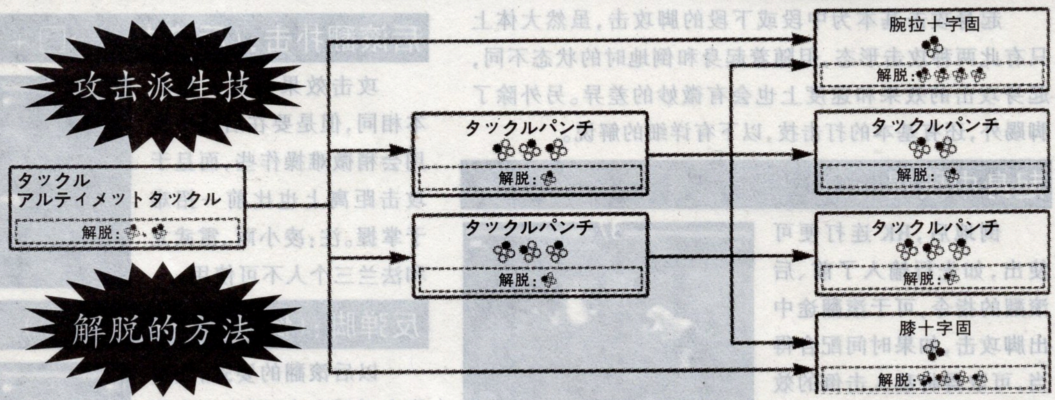
另外，冲撞攻击虽然是全角色的共通技，但性能各不相同，而这时的关节技仅NINA、KING、仁、PAUL可使用；而吉光无论输入怎样的指令都同样是用剑刺穿对手，至于KING更可用出多种组合投技。

另外，因为每个角色的性能各不相同，他们使用扑倒展开进攻也并不十分一样，这需要大家去慢慢尝试。





要点：由扑倒可展开4种攻击。



冲撞攻击的挣脱

对应表中所示，可挣脱的技巧与需要按的键各自对应，只要记熟便不成问题。之后的关键便在于按键时机的掌握了。

首先对冲刺此方法可以脱出，这种场合脱身的时机有两个。一是被撞的瞬间输入△，如果失败还可用□＋△作为对策。

冲撞后拳殴第一击的第一发与第二击的第一发是脱身的良机，就只要输入与对手相逆的拳键便可以了。

对关节技则要在被冲撞时同时按左右拳，再连打其中一个拳键即可。最后，吉光的剑刺是无法挣脱的，对此一定要记住。





返技的挣脱

用关节技的返技

可以使用腕及膝关节技的角色是可以用这些关节技充当返技的。可用腕部关节返的包括仁、PAUL、KING、NINA四人，可用膝关节返技的只有KING和NINA两人。返技指令与挣脱的方法是同样的，在被撞到的一瞬间同时按左右拳键，再连打其中一个键。虽然指令都作了说明，但也有人会产生为何角色无法挣脱或本想挣脱却变成返技的疑问，答案是指令输入的节奏仍然掌握得不够好。

基本上指令输入快则出现挣脱，慢则变成返技，若能完美的掌握这之间的输入手感，便足可称为霸者了。

要点：挣脱的关键是把握时机。

初级者篇～体势崩坏和架式的相关资料

体势崩坏

“体势崩坏”指的便是受某些特定技打击后会出现的一种特殊状态，在本作品中对于该状态的恢复手段要熟记于心。

有许多场合可能会发生，例如在蹲姿被右勾拳击中或被仁的魔神拳、KING的大撞击打中时都会陷入这种状态。

随之而来的必然便是对手乘机进行追打，这时是无法防御。但预先避免陷入这种困境的方法并不是没有，请接着看下文的介绍。

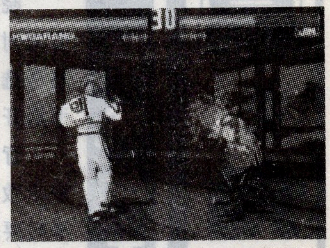


要点：这是容易受到追打的危险状态。

体势崩坏的对策

对策方法是因体势崩坏的不同状态而异的。首先在被后方攻击的场合，只要拉住方向键下方便可，这样角色可以被对方击倒在地而躲过随后的连续攻击。不过当然有可能被对地攻击追打。

另外腹部中招时，输入对手方向的方向键，便可从体势崩坏状态回复。但有一部分技是无法用这种方法回复的，如仁的魔神拳、KING的闪光撞击、花郎的弗拉明哥侧踢、JULIA的疾步崩肘等。



要点：对某些角色时输入适当的方向键便可回复体势。

拳形与架式

指令技中有一些特殊的动作，为角色随后展开的攻击充当铺路石，这便是架式的变换。如果不摆出某些拳形或架式，便无法使用许多技巧。



蛇的架式



龙的架式



豹的架式



虎的架式



鹤的架式

雷武龙～五形拳：模仿动物姿态的象形拳法，共包括蛇、龙、豹、虎、鹤五种。

EDDY～横移动、倒立、坐下

使用卡普拉的EDDY也拥有很独特的架势。

吉光～万跌坐、地雷刃、无想

吉光拥有很多架势，作用是各不相同。

横移动



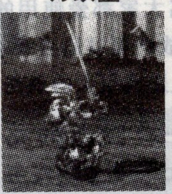
倒立



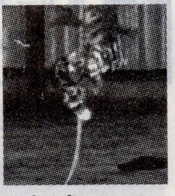
坐下



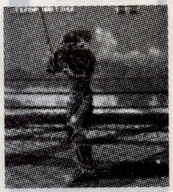
万跌坐



地雷刃



无想



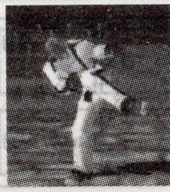
花郎～弗拉明哥

花郎独有的单脚站立架式，可以进行左右交替，并从中派生出大量强力的技巧。而可由通常架式转换至弗拉明哥的技巧也有不少。

右脚位



左脚位



凌晓雨～凤凰之架式

晓雨的代名词，便是凤凰之架式，可派生出的技巧非常多，而且也不会受到对方上段攻击。



“初级者篇”到此就结束了，以上介绍的《铁拳3》中的系统想来大家已经了解了吧！如果对自己有自信的话，那么我们共同进入“中级者篇”……

中级者篇～角色的个人分析

在此篇中向大家介绍十名正选角色的个人分析，阅读之后应该能对这些角色有更深一层的认识。那好，现在开始吧！



LING XIAO YU 凌晓雨

通过体势的变化来取胜

特征

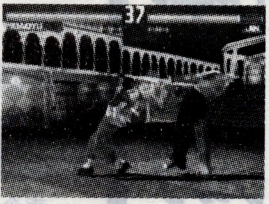
晓雨是铁拳3中新加入的人物，此人依靠丰富的体势的变化来攻击对手，通常的体势、背向的体势、凤凰的构和摆步中这些体势使她的攻击多种多样。换句话说要想使用好这个人物，体势的变化是必修课。

要习惯背向战

基本战术1

晓雨的攻击其中较有威力而且带有突袭性质的，招术通常都要背向对手才能发出，所以使用晓雨经常会出现背向对手的体势，在其他选手来看，背向对手基本就只有挨打，而晓雨则可利用背向对手展开攻击。





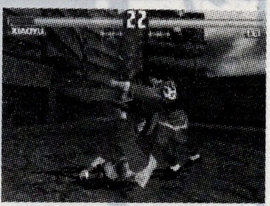
背向对手时虽然是晓雨有利的体势，可以通过丰富多彩的攻击来击败对手，但是一旦掌握不好距离也会遭到很大的打击，所以在平时要多练习一下背向对手时要应付的各种状况，而且也必须了解背向对手时每一招的攻击速度和攻击判定。

利用背向对手这一体势来"玩弄"对手，虽然是比较刺激的一种攻击方式，但是我们建议最好还是使用较为安全的体势，毕竟用这种体势攻击高手，可能不太有可能获胜。

凤凰的构和横移动攻击

基本战术2

在许多使用晓雨的朋友中，大家一直都对凤凰的构这种体势非常感兴趣，的确凤凰的构是可以使出很多强力的必杀技，例如弓步盘肘和扇蹴等等，这些必杀技都能给对手造成极大的伤害，而且这种体势是处于下蹲状态的，对手的上段攻击基本不能命中，所以攻击起来不用那么多顾忌。另外，凤凰的构还可以使出许多特殊动作，而且各种的移动也都对应，因此掌握凤凰的构是可以将晓雨的战斗力提高许多的。



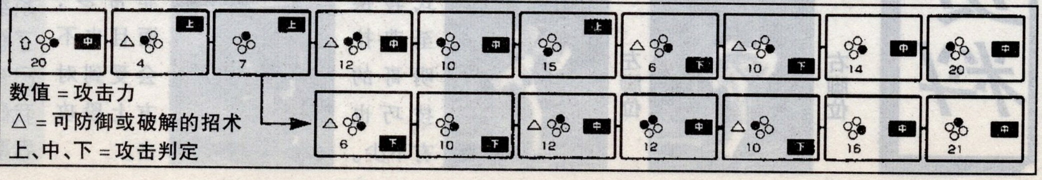


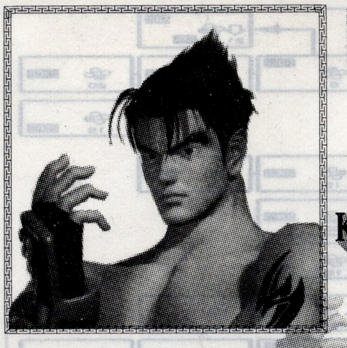
凌晓雨速度很快，虽然攻击力不是很高，但是轻快的身法使她成为一名大家都爱使用的格斗家，在这里向使用晓雨的朋友们建议：在对战中可以适当的使用横移动攻击，凭借轻快的身法，晓雨将会对敌人造成很大的杀伤。

八卦掌——凌晓雨的格斗技

八卦掌是中国传统的拳法，流传至今已经不知有多少年了。这种武功最大的特征就是并不以强大的攻击力而著称，它凭借着人体的柔软性来给予敌人致命的一击，这可能就是以柔克刚吧！

非常遗憾的是这次凌晓雨虽然使用八卦掌，但是八卦掌中独特的圆弧形的步法没有出现在游戏中，只不过那乌龙盘打做得还是比较逼真的。





风间仁

初学者 上级者皆宜

特征

仁的父母是前作中登场的三岛一八和风间准，因此技巧方面有许多从一八和准处继承下来，但如果认为自己在前作中熟悉准和一八的操作，因而很容易便可成为使用仁的高手就大错特错了，仁与前两位在性能方面及操作时的感觉完全不同，他的技指令整体上都不难，初学者很容易使出，但另一方面也有很多可令上级者如虎添翼的精致技巧。

上下交织攻击技要活用

基本战术1

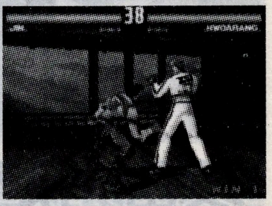
作为仁的魅力之一，便是用上下交织的攻击令对手动摇。如一、二连拳及鬼哭连拳后用风神拳或奈落拂，在画面上看来其中几个技巧的步调及预备动作都是一样的，灵活变换上下攻击可令对手迷惑。

被奈落拂打中的对手会倒在地上，对方起身时用白鹭游舞还是白鹭下段脚攻击，又是自由选择的机会。

使用上述攻击的话，对手很容易被奈落拂及白鹭游舞逼得专心防御，这种场合也可以于途中停下技巧，使用投技来决胜。

这时的攻击虽然可以出乎意料，但却由于速度慢等缺点而容易被对方防御后反击，因此为了不被对手摸到动向，灵活改变攻击组合便成了重要的一环。例如前面所说介绍的“一、二连拳/鬼哭连拳之后接以风神拳或奈落拂”的组合，可以在途中变更攻击顺序，或使用横移动来让对手捉摸不定。





浮空技命中之后

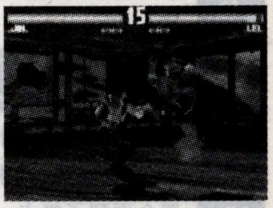
基本战术2

仁如果令对手浮空后，使用的连续技通常便是以右勾拳开始，但相比之下使用风神拳及罗刹门·二更加好用。

风神拳出招速度快，命中后可使对方浮空，也可能将对手吹飞，比起快速移动加上勾拳更为实用，且拥有更长的攻击距离。利用这一特征，可以抓住对方攻击的空隙或用于避开对手的起身攻击之后命中对手。即使风神拳将对手打飞，也可紧接着以前冲姿态使出冲撞或铲踢追击对手。

罗刹门·二，若要用这一招令对手浮起，必须在第三击上勾拳确实命中时才能做到，如果被防住，便没有意义。那么该怎样正确的使用这一招呢？实际上是可以在罗刹门·二的第二发便停止，而改用奈落拂的，这样令对手在此种情况养成对下段攻击的警戒心而一直采用蹲防，这时再将第三发直接使出（罗刹门·二），便很容易命中了。



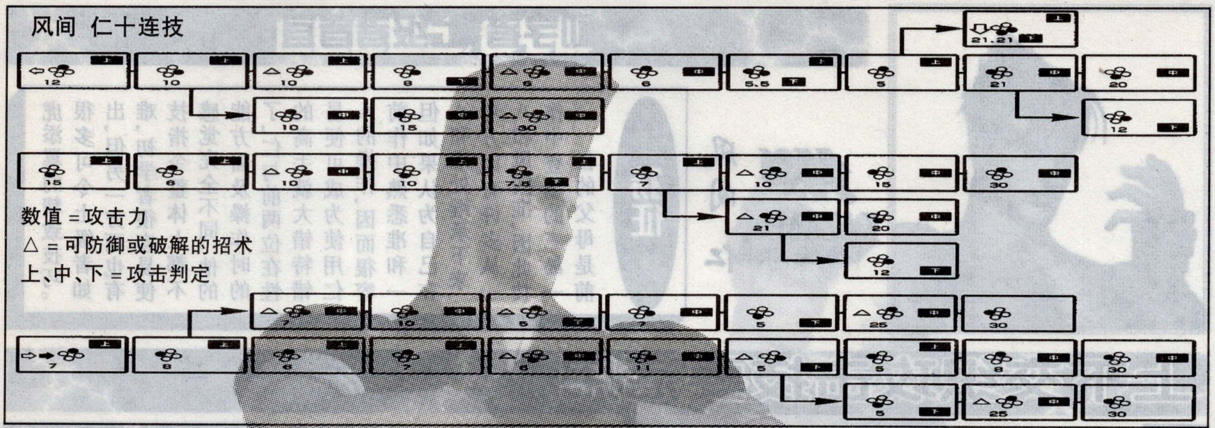


空手——仁的格斗技

空手，国内亦称空手道，英文写作“KARATE”，是近代及现代打击系格斗技中最为普及的一种，其起源众说纷纭，也有说是由中国拳法中派生出来的。

比较有利的一种说法，空手是于江户时代在冲绳（琉球）诞生的。当时，冲绳的人们于岛津藩主支配下过着水深火热般的生活，岛津藩主当然不能无视人们的不满情绪，因而采取了名为“刀狩”的政策（实为剥夺人民武器），但人们当然不会就此便屈从于暴政，因而在他们之间来自中国的拳法开始慢慢流传，经过漫长的岁月，这种拳法经冲绳的人们不断钻研并加入了许多原创的要素，最终成为现在所说的空手道。

今天“空手”一词在意义上比起格斗技更接近于体育运动，攻击的范围受到限制，并采用了在击中对手要害前一瞬停住拳路的“寸止”规则。与此相比，三岛流喧哗空手根本不遵守现在的所有空手规则，而更像当年江户时代的人们创出的实战空手。





以强力的打击技为中心

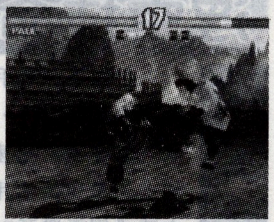
PAUL PHOENIX 保罗

特征

贯穿3代的主要人物，战斗力仍然没有减弱。于铁拳2相比崩拳的威力又有一些增强，而且一发逆转的必杀技较前两代又有所提高。拥有强力打击技的保罗此回再加上上、中、下三段的连续技攻击和新技巧的加入，使得这位老人物威力依然强大。

攻击判定可任意选择

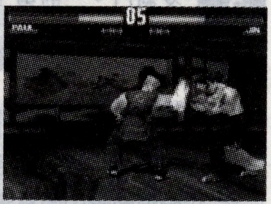
基本战术1



保罗的代表技，瓦割→崩拳和瓦割→落叶，这一常用技依然拥有以前的威力，许多刚开始接触铁拳的朋友，都会被保罗的瓦割→崩拳和瓦割→落叶及叶樱崩拳和叶樱铁骑这些组合打得落花流水。当然这是保罗强大之处，上、中、下三段的组合攻击可以让防御的对手摸不着头脑，而且一旦被击中，在倒地起身时也很有可能再次被落叶→双飞天脚所命中，所以使用保罗的玩家一定要多多变化攻击判定才能驾驭比赛。当然对付带有多种攻击判定连续技的保罗也不是没有办法，如果想问最好的对策是什么，那以可以回答你：先使好保罗，对其攻击方式有一定了解之后，自然你会找到破解保罗的办法。

当身技的使用

基本战术2



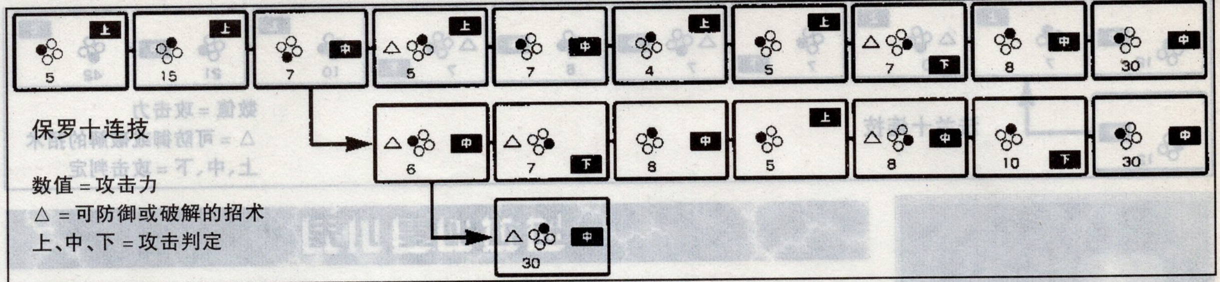
除了攻击力十分强大以外，保罗还拥有极为霸道的返技。在攻击时保罗可以打得敌人喘不过气来，在防守时保罗也可以随时给敌人致命的一击，所以说这次的保罗全面到了极点。

关于保罗返技的使用相信大家在出招表上都已经了解得很清楚了，只不过在使用的时间上还需要多多锻炼而已。

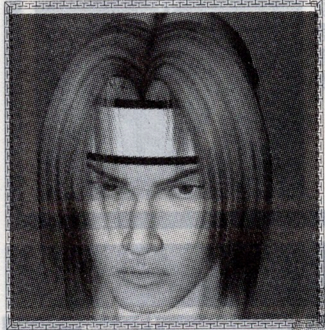
柔道——保罗的格斗技

在战乱纷争的日本，当时上战场的武士们通常都进行一种综合摔跤技的训练，把敌人摔倒分出胜负这就是这种武功的要点。经过了无数名久经杀场的武士们进行钻研，这种摔跤技得到了质的飞跃，流传至今这就成了现在的柔道。

而保罗使用的柔道与目前在竞技项目中的柔道大不相同，保罗使用的柔道，是当初武士们在战场上使用的带有绝大杀伤力的武功，所以与那些只为摔倒对手而改进的柔道有着很大的差别。



以脚技见长的攻击



法兰 HWOARANG

特征

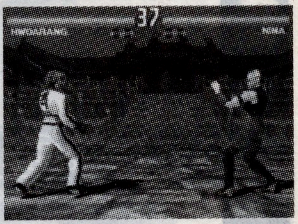
是前作中白头山的徒弟，使用跆拳道在本作中登场。与其师傅相比，他本人加入了许多新的技巧，尤其是左右脚的架式相当真实，此角色适用于初级，中级玩家，依靠两只脚就可以使出纵横无尽的必杀技。但是因为只有脚技的进攻方式，所以人物攻击并不算全面。

架式上的使用

基本战术1

此人的架式分为四种，均是左右脚来回交换，而且架式间的转换也比较容易，所以可通过快速的变换架式使得攻击更加多元化。

虽然架式很多，但是有些特定的必杀技只能在专用的架式中使出，这一点大家是必须要注意的，如果不清楚可以查看本刊曾经刊出的完全出招。在四种架式中左脚架式和右脚架式最为通用，许多共通技在这两种架式中都可以使用，另外两种架式有着特殊的作用，下文会有解释，在此就不作详细介绍。



拳的攻击变为有效

基本战术2

与其师傅相比，此人除了有着华丽的脚技以外，在拳上的修行也比较得心应手，熟练掌握他的玩家肯定知道，在一些霸道的连续技中经常是以拳系攻击来发动或以拳系攻击来作判定的转折点，所以作为精心研究此人的玩家勿必摸索一下此人的拳系攻击。

对于拳技的掌握是比较困难的，毕竟拳攻击上没有太多的招术可以让大家使用。



特殊的攻击回避

基本战术3

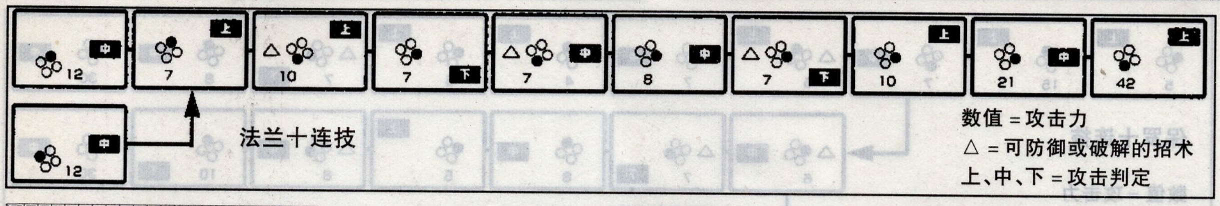
在战术1中我们提到两种特殊架式的特别作用，在此我们可以向大家解释一下，每当使用特殊架式时，法兰均会摆出奇特的样子，细心的玩家可能早就发现，当使用特殊架式时，法兰是可以回避许多必杀技的，大家可以拿起手柄试试看。

特殊攻击回避这种利用特殊架式的奇怪方法在实际上是很难掌握的，只有多练习才可以。



跆拳道——法兰的格斗技

凭借着多彩的脚技以及夸张的跳跃能力而著称于世的武功——跆拳道。传说在数百年前，朝鲜半岛上高句丽、新罗、百济三国争夺霸权，其中新罗从古老的壁画上发现了一种奇特的武功，于是修行这种武功的新罗士兵在战场上无往而不利，从此以后这种武功就被称为跆拳道。源自古朝鲜的武术，对日本的空手道的发展有很大的帮助，不过与威力强大、博大精深的中国武功相比，跆拳道这种只依靠脚作攻击的武术就显得很单薄了。



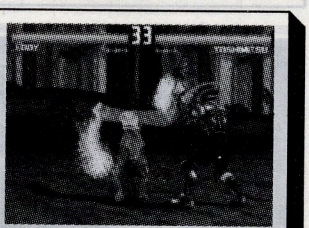
监狱的复仇鬼



EDDY GORDO 艾迪

特征

首次加入本作的南美少年，使用卡普拉踢拳道，为了报杀父之仇，他来到了本次大会。本人物适用于初玩者，两个脚键的交替使用，可以取得奇效。



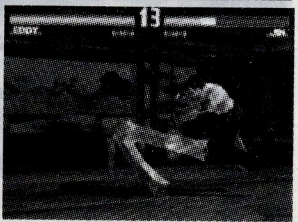
拥有众多的派生技

基本战术1

在不停的踢腿时，此人物的动作十分轻快，许多怪异的攻击判定经常使初玩者防不胜防。这主要靠众多的派生技，有了它们，卡普拉踢拳道才能有众多的变化。

但是，在使用众多的派生技时，千万不要把自己搞糊涂。





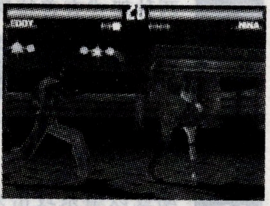
连续技与投技交织使用

基本战术2

当艾迪使用踢拳道进攻时，对手基本上没有什么反击的机会，但是如果对方善于防御反击，那么被人一但抓住破绽则必死无疑。所以，在艾迪疯狂进攻的同时，应该把投技交织在众多的连续技中使用，这样随时对手都得注意你的一举一动，便来不及进行反击了。

在进行雨点般进攻的同时，加以投技其实是一件很困难的事，因为一但操作失误，会很麻烦的。因此建议大家尽量不要在对保罗与风间 仁这样的对手交战时轻易使出连续技与投技的交织使用。

在使用艾迪时，连续技虽然很重要，但是如果不与投技共同使用，也只能吓一吓初玩者而已，而加入了投技的连续技又不能对全部角色都适用，关于这一点是比较矛盾的，这需要看大家的格斗实力了，看来不经过练习，使用艾迪来与高手过招，仿佛是不可能的。

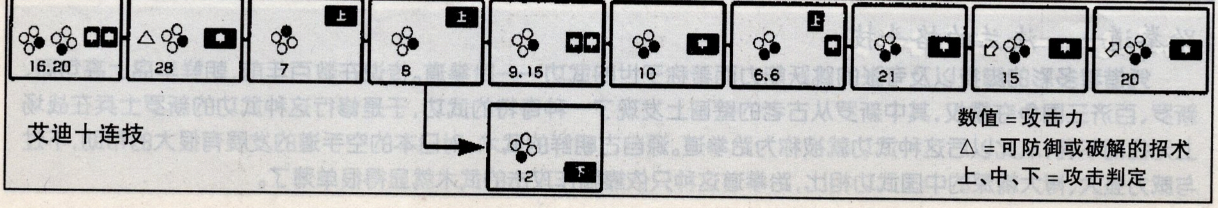


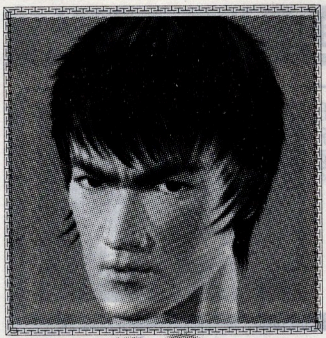


卡普拉踢拳道——艾迪的格斗技。

来自南美与跆拳道相似的完全以脚攻击的武术，如果大家常看体育台的欣赏，就会对这种奇特的武术有一些了解了。

艾迪使用的踢拳道并非体育欣赏形。



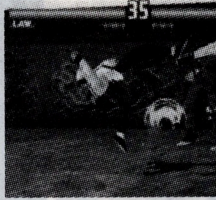


苏醒的火焰之龙

FOREST LAW 罗

特征

今年25岁的罗使用自由搏击的格斗技参加本次大会，作为保罗的『老战友』，此人实力不容忽视。新加入的脚刀是其父亲所不会使用的。



快速的攻击

基本战术 1

其飞快的速度是10名正选人物中之最，从外型和格斗方式上来看，此人颇象当初的李小龙。因为攻击速度和移动速度都非常快，所以此人物适合于快速战，与快速战相对应的是他的一些高速必杀技，在这些必杀技中又尤以“左连拳”这一招最有代表意义。

既然要进行快速的攻防，就一定要对速度有所掌握，不然很可能自己就手忙脚乱了。



可以不停的进攻

基本战术 2

小罗的必杀技与通常技虽然威力都不是很高，但是收招速度普遍比其它人快，因此，使用小罗最好进行不停的进攻，以收招极快的必杀技连续封杀对手。在与对手对战的时候，不要顾及敌人的进攻，只需要将速度极快的必杀技输入，那么就算不能击败敌人，也可以打的旗鼓相当。

在使用招术时，对于那些攻击力很高，但是速度并不快的必杀技，就不要在快速进攻的时候使用。



阻碍对手的攻击

基本战术 3

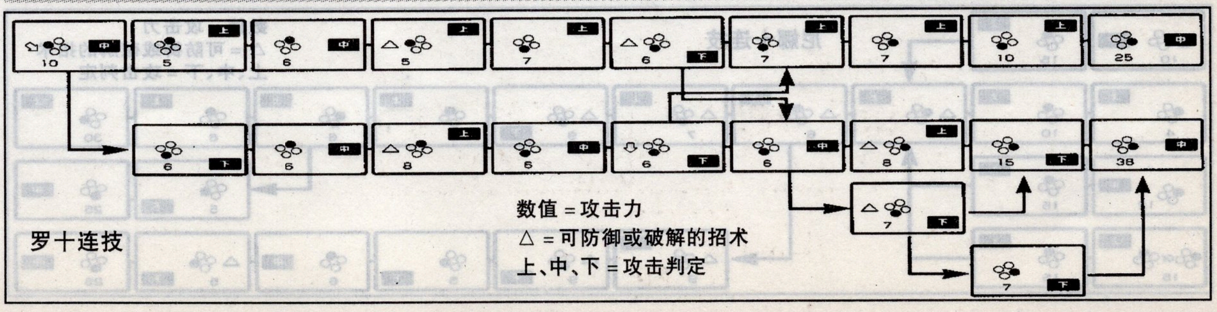
小罗拥有上、中、下三段的引返，这一招的加入使得小罗可以在最危险的时候全身而退，而且一但引返成功，还可以进行必杀技的追打，由此可见这次的小罗实力非同一般。

对于使用引返，在此我们建议如果不能熟悉掌握的话，就不要使用此招。因为一但使用失误，不仅会有破绽露出，还会遭到敌人连续技的进攻，而且很有可能因此而丧命。



自由搏击——罗的格斗技

自由搏击集合了中国武术、空手道、柔道、合气道、跆拳道等等众多格斗技。近几年来越来越流行这种格斗，虽然他有点不分派别，但是却十分实用。罗使用的自由搏击其中一大部分主要来自于中国功夫，所以在其出招时我们仿佛能看到中国武功的影子。



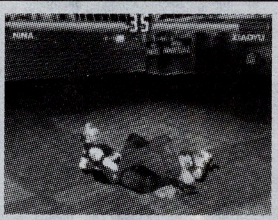


复活的女杀手

NINA WILLIAMS 尼娜

特征

19年过去了，仍然是22岁的尼娜此次又担当了暗杀风间仁的任务。拥有轻快的身手和熟练的暗杀术的尼娜这次能否圆满完成任务呢？



拥有攻击范围很大的打击技

基本战术1

这个人物基本沿续了前代的格斗技术，不过在本作中，她的普通打击技的攻击范围加大了一些，这使得善于利用反技、关节技、投技和打击技的尼娜又增添了许多战斗力。

打击技范围加大，使得尼娜可以在较远的地方牵制敌人，并且可以利用打击技使得随后的攻击更加安全，例如：以打击技命中对手后在接以关节技和以打击技牵制对手后再使用投技等等。



丰富的连续技

基本战术2

在连续技这一方面，尼娜与前作中的她可以说没有丝毫的分别，丰富多彩而判定也不停变化的连续技，是尼娜成为大家爱使用的角色的原因之一。当然，此回在这方面没有改变的她仍然十分好用。

在尼娜的众多连续技中，以中段和下段攻击来回互换为主，一但形成连续技攻击，对方也只有招架之功而无还手之力。不过使用连续技时也要小心在本作中加强威力的反击。



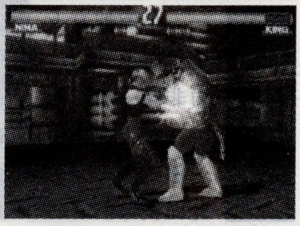
关节技

基本战术3

这正是尼娜最有魅力的攻击方式，她的关节技不仅伤害很大，而且可以给对手造成很大的心理压力。

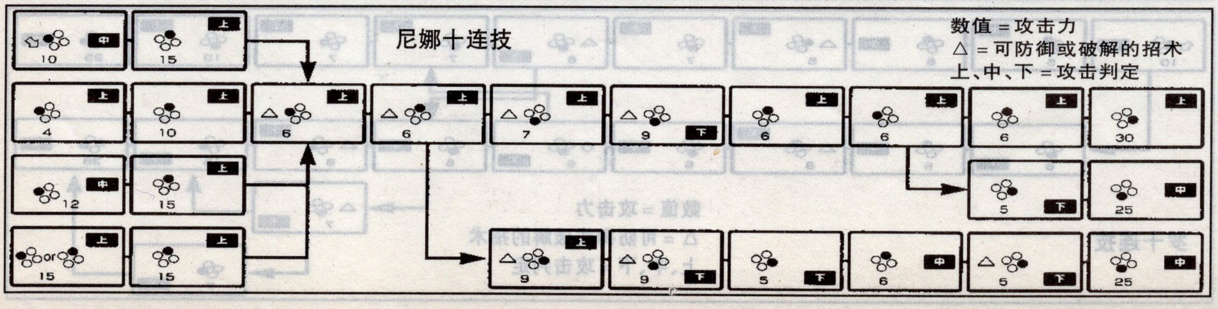
此次的关节技中又有新的招术加入，具体可以参看本刊曾经登出的出招表。新技的加入使得尼娜的关节技更为充实，而且让敌人在众多的关节技派生技中难以解脱。

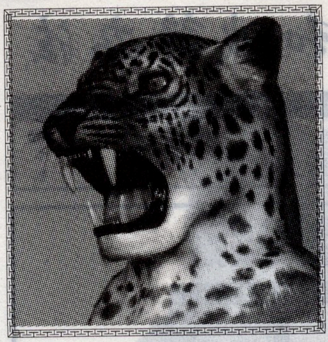
关于关节技的解脱，请参看杂志。



合气道——尼娜的格斗技

中国武功讲究以柔克刚，在他国这种理论体现在一种名为合气道的武功上。单手抓住对手的手腕就可以把他摔倒，这是合气道最基本的套路，在游戏中尼娜的几个投技都充分体现了这一特点，有兴趣的玩家可以打开机器试试看。

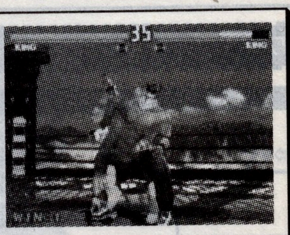




新的摔角霸王

特征

作为前代KING的养子，此回的KING拥有其养父的能力，并且在指令投中还加入了许多新的要素，整体来说依然是本游戏中指令投的专家。

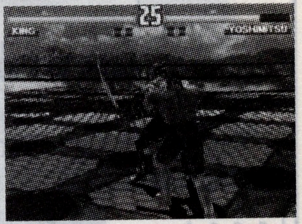


脚攻击可以牵制对方

基本战术1

虽然本人善于使用各种各样的投技，但是单单凭借投技的丰富并不能取得最后的胜利，也必需善于利用通常技和必杀技来牵制对方，在此我们就象大家推荐KING的脚攻击。

摔角王KING拥有一双很长的腿，所以在对战时经常伸出的长脚可以不定时的侵犯对手，使对方的进攻没有节奏可言。对于脚的使用，我们建议长用下扫腿，这样还可以控制敌我双方的距离。

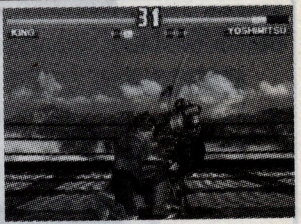


得心应手的通常投

基本战术2

在KING的众多投技中，通常投也占有极大的一部分，与指令投相比，通常投不易被对手反击，而且攻击力也并不弱，在对战时建议朋友们可以经常使用一些通常投来攻击对手。

在使用通常投技中，大家可能已经发现有一招横移动中使用的投技，此招的突袭作用非常大，经常在与敌人对战时攻其不备。在通常投中也有不少没有实用价值的招术，大家可以不必使用。

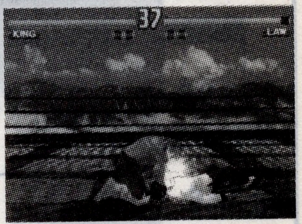


指令投

基本战术3

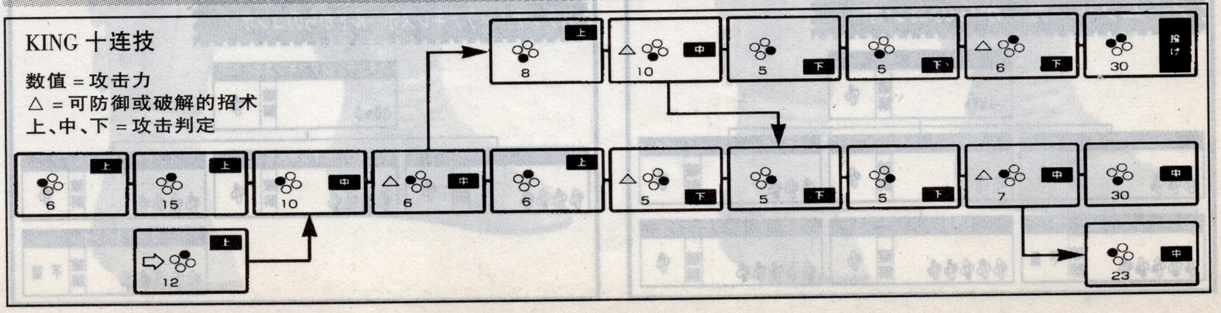
介绍KING这个角色就不得不介绍一下他的指令投，作为一个摔角选手此人拥有的投技非常的多，在后面表中会有KING较好用的几套指令投的使法以及派生其它指令投的操作方法和破解这些指令投的方式。

实用指令投就必须近身，所以要想练好KING，就一定要掌握近身战，只有在这身战斗时还能应付自如的情况，才能正确的使出指令投。建议大家最好选练习模式来练习近身的战斗。



摔角——KING的格斗技

提起摔角，想必大家都觉得很熟悉，这是一种近身搏斗技，不过现在的摔角观赏性大大强于战斗性，所以只能作为体育项目出现。KING使用的摔角技是当初奴隶们进行打斗表演时使用的格斗技，可以说实用性很强而且威力巨大，招招致命。



KING的所有指令投以及派生技和破解办法

指令投技名 ｜ 破解 ｜ 不能

热练掌握克敌制胜

ワンダフルメキシカンコンボ

- リバースアームクラッチスラム(A) 破解
- リバースアームクラッチスラム(B) 破解
- バックドロップ 破解
- ジャーマンスープレックス 破解
- パワーボム 破解 不能
- ジャイアントスイング 破解
- マッスルバスター 破解

キャノンボールバスターからのコンボ

- キャノンボールバスター 破解 不能
- マンハッタンドロップ 破解
- ドクターボム 破解 不能
- パワーボム 破解
- ジャイアントスイング 破解
- マッスルバスター 破解

ベルウッドスペシャルコンボ

- リバースゴリースペシャルボム 破解
- リバースゴリースペシャルボム 破解
- キャノンボールバスター 破解 不能
- マンハッタンドロップ 破解
- パワーボム 破解
- ドクターボム 破解 不能
- ジャイアントスイング 破解
- マッスルバスター 破解

リバースアームクラッチからのコンボ

- リバースアームクラッチスラム(A) 破解
- リバースアームクラッチスラム(B) 破解
- バックドロップ 破解
- キャノンボールバスター 破解
- マンハッタンドロップ 破解
- パワーボム 破解
- ドクターボム 破解 不能
- ジャイアントスイング 破解
- マッスルバスター 破解

アームブリーカーからのコンボ

- アームブリーカー 破解
- カワズ落 破解
- トリプルアームブリーカー 破解
- チキンウイングフェイスロック 破解
- ストラングル・ホールド 破解 不能
- ドラゴン・スリーパー 破解
- ローリング・クレイドル 破解

スタンディングアキレスホールドからのコンボ

- スタンディングアキレスホールド 破解
- S.T.F 破解
- スコーピオンデスロック 破解
- インディアンデスロック 破解
- ロメロスペシャル 破解 不能

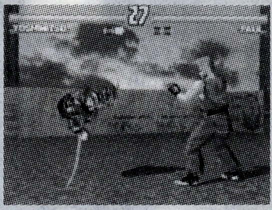


无敌的宇宙忍者

YOSHIMITSU 吉光

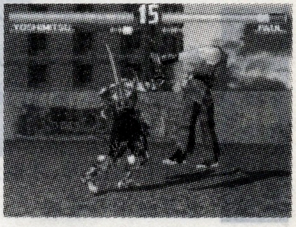
特征

作为『卍党』忍者集团』首领的吉光，此次依然以强大的实力出现。多彩的防御不能技和丰富的脚攻击，使得这个人物十分全面，适用于各种各样的打法。



右拳作为主力武器

基本战术 1

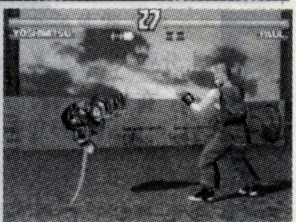


吉光虽然是持有光剑的格斗家，但是大家绝对不能忽略空手的右拳，如果仔细的玩家可能已经发现吉光右拳的实力极为强劲，虽然攻击距离不是很长，但是威力较大，而且因为是勾拳，所以可以将对手打至浮空，之后便可连接各种的连续技进行追打。

而且在连续技中，大家应该已经发现右拳的使用率非常高，所以对战时绝对不能忽略右拳的实力。

脚的攻击也很强劲

基本战术 2



除了有强大攻击力的剑和判定很高的右拳之外，吉光的脚攻击也应该多多使用。吉光的脚攻击范围比较大，用来对付横移动的敌人比较合适，而利用脚使用的必杀技速度非常快，用来突袭敌人或破解对方连续技也十分好用。

在脚攻击方面也存在着一些缺点，一般用脚使出的必杀技杀伤力和判定均不是很理想，所以在对战时不要以脚作为主力攻击，用其来辅助其它招术是最合适不过了。

丰富的防御不能技

基本战术 3

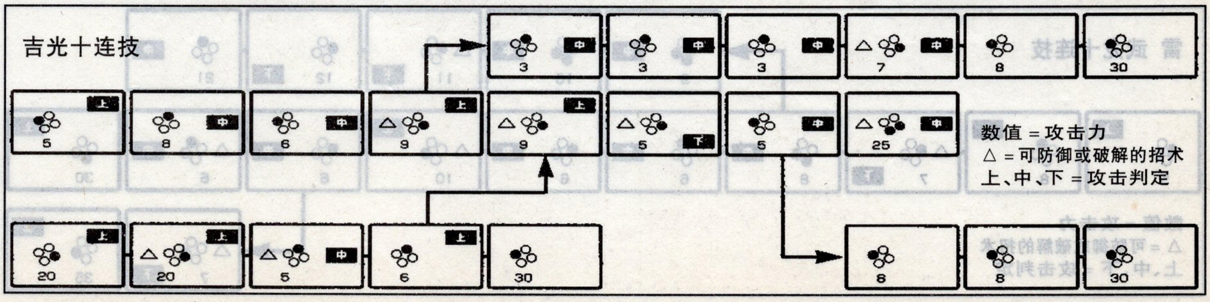


在正选人物中，吉光拥有极多的防御不能技，这些由剑技派生出来的防御不能技特点非常多，有的速度快，但攻击力判定小；有的速度慢但是攻击力奇大；更有的是伤害敌人与伤害自己共同进行的，所以把握住防御不能技，可以在对战中给敌人很大的伤害。

在进攻中使用防御不能技一定要小心，因为防御不能技的硬直时间普遍都有些慢，这需要大家注意。

忍术——吉光的格斗技

忍术在日本战国时代曾经是极为流行的一种奇妙的武术，传说能够乘云、雾隐和操纵动物，当然这只是传说而已。真正的忍者只不过是身体条件非常优秀，经过严格的训练而从事于暗杀和情报收集等神秘任务的人。吉光使用的忍术是把忍术和其它格斗技综合后形成的。





集中国武术精华于一身

LEI WULONG 雷武龙

特征

在前作中一直与邪恶势力相斗争的国际刑警——雷武龙此回已经是45岁了。善使用各种中国拳法的他，在19年的不停工作中使他的身手增强许多。



五形拳的使用

基本战术1

此回在《铁拳3》中，雷 武龙可以使用五形拳，五形拳拥有五种不同的体势以及各体势的派生体势，所以可谓是变化很多，许多初次接触五形拳的朋友，还没有攻击到对方，就已经被五形拳搞的头晕脑涨了！

使用五形拳前，最好熟练的掌握一下五形拳的各种不同体势以及变化方法，这样在对战时，才能运用各种不同的攻击方法去取得最后的胜利，当然其它方面也是必不可缺的。



普通技的攻击也十分重要

基本战术2

雷 武龙虽然拥有多种的攻击方式以及数种体势，但是他的普通技攻击仍然十分强大，运用得当的话可以说是最为简单的获胜办法。

在对战中，经常会看到雷 武龙使用“后扫燕尾”这招带有上下判定的连续攻击，所以说普通技有时候也是最为重要的。除了脚的攻击，雷 武龙拳攻击的判定也不低，在对战中作为突袭使用也可以让敌人大吃一惊。对于普通技的训练，最好能参照CPU使用的雷 武龙。



寝的重要性

基本战术3

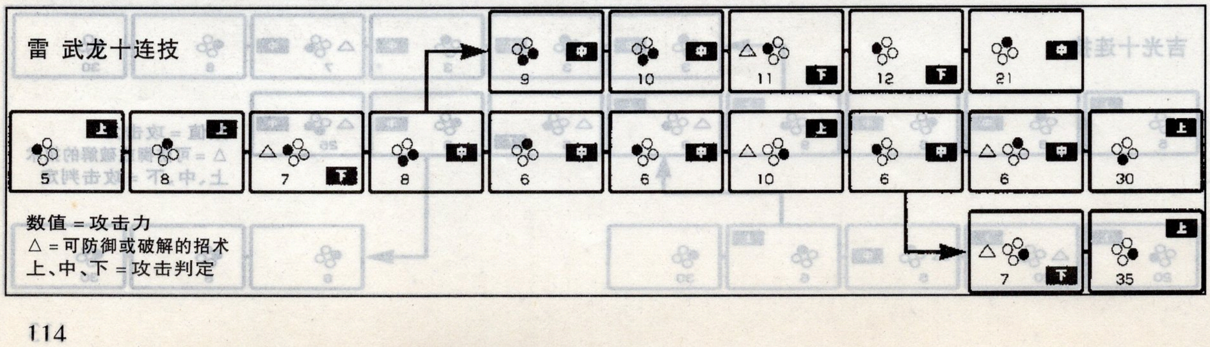
在本作中，雷 武龙依靠的不仅仅是五形拳，他的“寝”以及寝以后的派生技也是克敌制胜的法宝。

“寝”的使用不象五形拳那样简单，躺在地上时是不能进行防御的，在随时有被敌人攻击的情况下，运用寝的派生技打击敌人。所以说，大家应该熟练的掌握这些技巧以及躺下的方向，因为一但使用不当，不仅不能伤害到敌人还会使自己露出很大的破绽。



五形拳——雷 武龙的格斗技

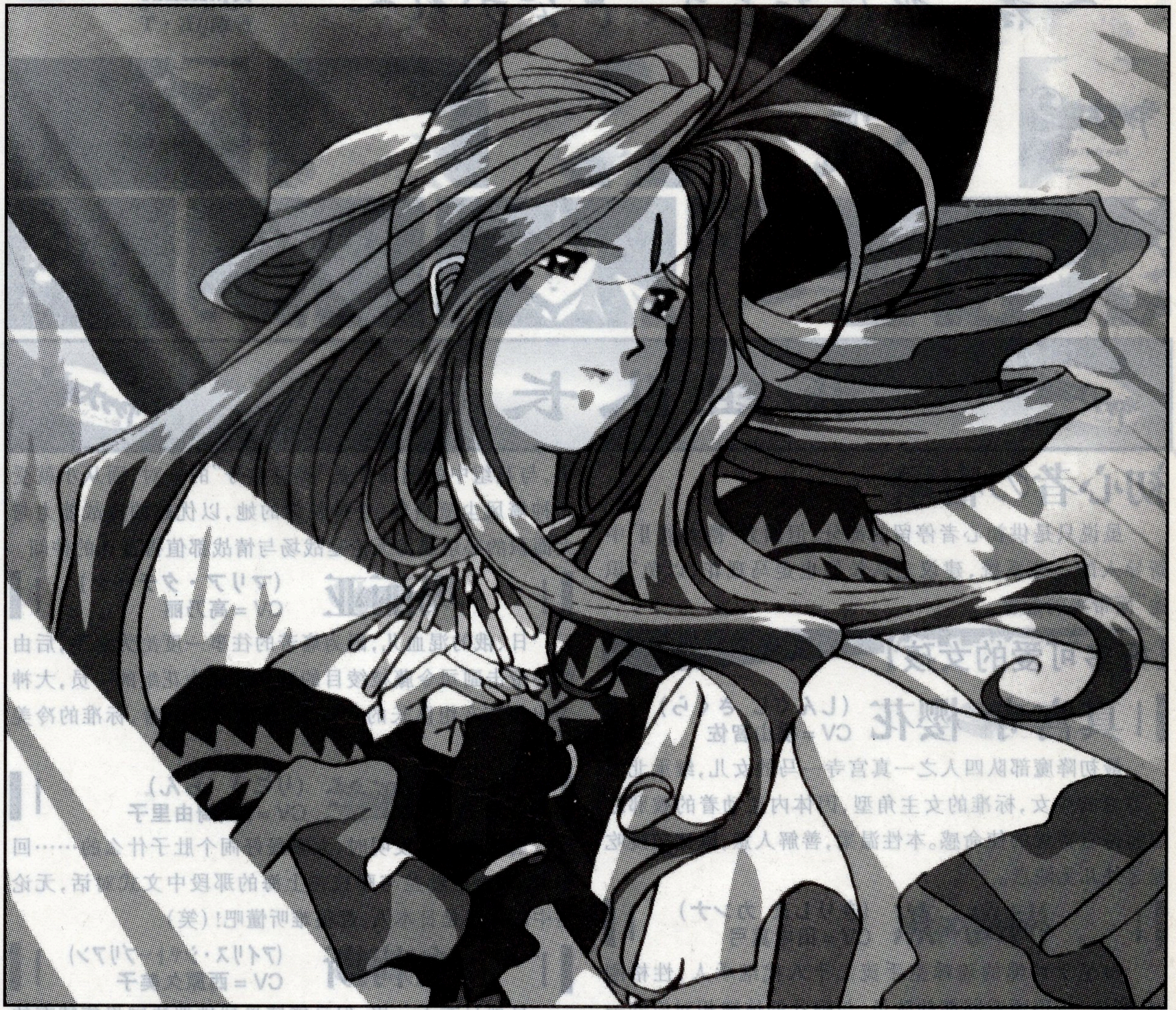
雷 武龙使用的五形拳是中国武术世界中的一支奇葩，以动物的动作来设计拳法，五形拳包括：豹、鹰、鹤、龙和虎五种动物，在明代又经过抗倭大将戚继光改进使得五形拳更加实用化。现在雷 武龙使用的五形拳不是那种观赏性的武功，而是曾在抗倭大战中闻名的戚继光改进的五形拳。



完全攻略

COMPLETE STRATEGY

共计攻略八篇，包括 RPG、SLG、AVG 等



特别推荐

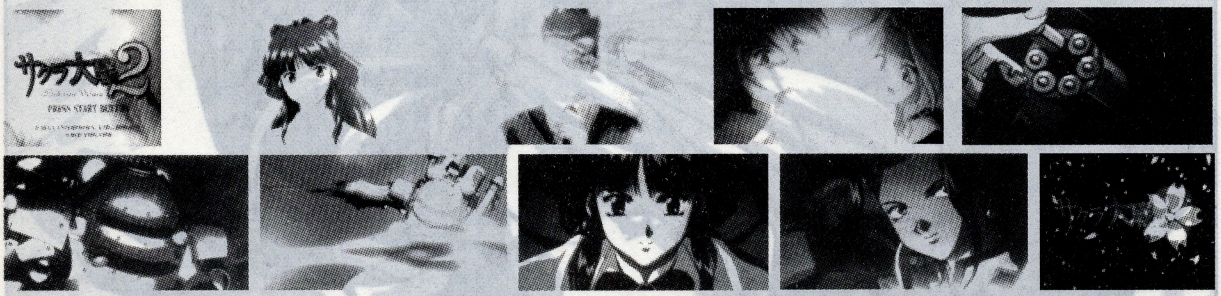
樱花大战(SS)
龙之力量 2(SS)
寄生前夜(PS)

樱花大战2

サクラ大戦2 Sakura Wars 完全攻略

～君、死にたもうことなかれ～

文\AKIRA
责编\E·T



花组队长日志

初心者の宿屋

虽说只是供初心者停留的部分，但因为"樱大战Ⅱ"中新导入的一些系统，建议老队长们也走马观花，以免"误途"而带来的危害。

【好多可爱的女孩】

真宫寺 樱花 (しんぐじ さくら) CV＝横山智佐

最初降魔部队四人之一真宫寺一马的女儿，继承北辰一刀流的少女，标准的女主角型，因体内流动着的破邪之血而持有很强的使命感。本性温柔，善解人意，除比较爱吃醋之外几无缺点。

桐岛 蕉 (きりしま カンナ) CV＝田中真弓

出生于冲绳的琉球空手流二十八代继承人，性格刚烈、豪放，与玛丽亚同期的队员，与强壮的体魄相对应的一手好功夫，使她在战斗中成为对BOSS战的主攻力量。

神崎 堇 (かんざき すみれ) CV＝富泽美智惠

日本第一财阀——神崎家的独女，放纵性格的大小姐，虽然总是将服装弄得很开放，却并非想象中的放浪女子，与花组中的桐岛蕉是"难解难分"的一对，而从小就受到神崎风尘流培养、手持长刀的她，以优越的作战能力与大面积的必杀成为无论是战场与情战都值得首选的仲间。

玛丽亚 (マリア・タチバナ) CV＝高乃丽

日、俄的混血儿，因为痛苦的往事一度沦为杀手，后由前往帝击副司令藤枝绫目的劝导而成为花组的一员，大神未出任前花组队长的代行人，处事冷静沉着，标准的冷美人类型。

李红兰 (りこう らん) CV＝l渊崎由里子

当她推出新发明时，大家最好闹个肚子什么的……回想起OVA中红兰与藤枝在上海的那段中文式对话，无论是中国人还是日本人，都很难听懂吧！(笑)

埃莉斯 (アイリス・シャトーブリアン) CV＝西原久美子

虽然只有十一岁，但已能感受到她那法国贵族特有的气质，而且在灵力方面，也列于花组的首位，战斗中，是唯一可使用回复技与次元移动的仲间，与处处想得到大神庇护的其它女孩所不同的，她总是想帮助大神，对于年幼任性的她，不要过分认真，说不准将来在世嘉的某颗星上，就可以……

索蕾塔·织姬（ソレッタ·おしひめ）CV＝冈本麻弥

来自意大利“红色贵族”名门的后代，原是降魔部队——星组的成员，后转入花组，因为性格中孤傲的一面与对日本男性的反感，很长时间内都使大神苦恼，想使她成为最后的女主角也是最为困难的，其存在的形式，让人联想到一个名叫“明日香”的女孩。

蕾尼「妮」（レニ·ミルヒシュトラーセ）CV＝伊仓一惠

与织姬同样是来自于星组的队员，出生于德国，从小接受的战斗教育使她成为战斗机械，彻底的“无口”，比织姬在特定剧情发生之前，更难获得信赖度，可以说是最难成为未来伴侣的角色，战斗时使用特制的长枪进行攻击，是近、远距离都适用的游击类型。

【对话限制】

在限定的时间内作出回答或反应的系统，是“樱大战”的特有的模式，后文中将简称为 LIPS(LIVE INTERACTIVE PICTURE SYSTEM)。因为时间的限制，急躁的人往往会犯一些不应该的错误，所以在选择前一定要看清对话的内容，不可求快而快速按键，选项时也需当机立断，尤其是“Ⅱ”中 LIPS 新导入的项目增减、改变的机能，稍有犹豫，就会失去机会，后文攻略部分中，会将绝大多数 LIPS 中可提高队员信赖度与恋爱度的选项列出，供各位队长参考，对于一些简单的，涉及到个人性格方面的 LIPS，则会保留给玩者自行抉择，而正确的答案，实际就在文中，所以，对于文中出现的情报，看过之后亦要心中有数，那样，对于突然出现的 LIPS，才能沉着应付，方能体会其中乐趣。

在没有满意的选项时，别忘记时间切同样是一种选择，在需要等待、保持中立、妥协等场合，默默的等待时间切是一种礼貌的举止，往往会有意外的收获。

【信赖度与恋爱度】

队员的信赖度将决定队员作战时的能力，在作战前选择“队员的状况”栏目，就可以看到其对队员作战能力的具体辅正数据，在“樱大战Ⅱ”中，当攻＋10、防＋6、移＋2 时为极限，达到极限的队员，也可以与大神合作出威力与范围都超强的合体必杀技，信赖度在日常生活的 LIPS 中，因为大神与反应是否符合队员们的要求而上下浮动，也可以在作战中，用大神的庇护去提高，每当新的一话开始时，信赖度回复到初期值。

恋爱度是决定将来女主角的唯一因素，其具体的数值，无法从游戏中察看，实际上，恋爱度就是信赖度的总和。每一话开始时，队员的信赖度回复至初期值，而恋爱度则仍将积累下去，虽无法直观其数据，却可以从“队员的状况”中调查各队员恋爱度的排位情况，其规律是按恋爱度由高至低将队员头像从上向下、由左至右排列，另外，每次SAVE 进度时，盖在右下角的章，也会显视目前恋爱度最高的女孩。

故事发生至第九、十话时，会要求大神为圣诞公演推选一位女主角，实际这就是对未来伴侣的选择，但候选的女孩只是恋爱度排在前四位的队员，所以在这以前，一定要将自己喜爱的女孩安排入候选的人选中。

【作战、战略指南】

〈移动〉移动的能力为操者移动能力＋甲胄移动力＋信赖移动辅正＋战术增减后的总合数值，返回（もとる）用于修正移动中的错误。

〈攻击〉攻击的能力为操者攻击力＋甲胄攻击力＋信赖攻击辅正＋战术增减后的总合数值，攻击形式上分通常、必杀与合体三种：通常攻击使用所持器械直接攻击；必杀在气合值满值时使用各个角色特有的强力必杀攻击；合体攻击需在气合满值时，移动至信赖度达极限，同样气合满值的队员相邻一格才能使用。必杀与合体攻击进行后，气合值下降至最低。

〈防御〉防御能力为操者防御力＋甲胄防御力＋信赖度辅正＋战术增减后的总合数值，选择防御项目后，防御能力上升。蓄力（ため）是用于自行增加气合值的项目，增加的数值受到信赖度的影响，当耐久值低下时，可以用回复的项目自行或替周边的味方回复数值，有使用次数限制。

〈情报〉使用情报项目，可以看到简易数据栏目无法察看的项目、上空的项目，作用如同前作中的全图，区域性的调查敌我方单位的排列，顺番项目可显示敌我方行动的顺序。

〈终了〉实行的单位进入待机状态。

〈特殊〉用于了解战斗目的与状况的项目。

庇护（かばう）是大神独有的栏目，用此项可选择任一个队员进行保护，被庇护的队员受到攻击时耐久值不变，信赖度上升，使用次数由前作的 8 次改为 3 次。

在队长项目中可以指定作战的战术

风：高速突击作战　移动上升　防御下降

林：普通作战

火：强攻作战　攻击上升　防御下降

山：防守作战　防御上升　机动力下降

【说明】

战斗指令栏每次行动时，除情报、特殊以外的项目中只能选用二个指令，如移动、攻击完不可使用回复，而攻击、回复后不可用移动，防御与攻击的项目在一次行动中不可使用二次，如回复后无法防御，而防御后就不可蓄力。

作战时要把握各个队员移动、攻击范围的特性，有效利用防御与蓄力，并确认各单位的行动顺序以免攻击不达

预期的效果或是无法及时给耐久力低下的单位进行回复。总体而言，"樱花大战Ⅱ"的战略难度，是十分的低，掌握了以上的项目后，绝对可以顺利通过。

【LIPS 的选择】

在"樱花大战Ⅱ"中，因为新加入的时间制系统，使发生的 LIPS 不断的随着时间变化，而在不同的地点出现，而且由于时间限制了大神的行动次数，所以自由行动时，往往不能去完成所有的 LIPS。在后文的攻略中，会将绝大多数可发生 LIPS 的场所及其内容公布给大家，希望大家按自己的需求去组织行动完成 LIPS，而不要机械的按照攻略中列出 LIPS 的次序去行动，那样，往往会导致无法在行动次数内去完成自己需要的 LIPS。

其次，许多 LIPS 中并非只有一个选项可提升信赖度，在本文的攻略中，一般只将较为正确的一项提供给读者参考，偶尔公布二种答案时，两个答案往往都会给信赖度带来不同幅度的提升，这当中哪一个更适合一些，这时保留给玩者自行思考的空间。另外，对于一些只影响对白内容或大神性格槽的 LIPS，只将所有的 LIPS 内容都列出而不给正确答案(因为本身就无什么正确可言)。

【关于翻译】

比起写前作攻略，这次更注重剧情高潮时及重点部分的对白翻译，另外，在写前作攻略时，错误的将帝剧三人娘中的霞(**かすみ**)译成为香津美(**かつみ**)，此次予以更正。

有一个很有意思的环节，那就是原来花组的六位成员，每人的名字都会与某种花相对应。李红兰、樱花、堇与蕉这都不必多说，玛丽亚的姓(**タチバナ**)是桔的意思，而埃莉斯(**アイリス**)在日文中是"蝴蝶花"之意。遗憾的是这次新加入的两位队员并非继承这个传统，这可能与她们原先属于星组而并非花组的原因有关吧。织姬在日文中的意思是纺织女工，而蕾妮的姓名的意义，在游戏中会由织姬说明。

樱花大战 2～请君别死去

【第一话予告】 银座，帝都大剧院

真宫寺 樱花　这里有我们美好的回忆与未来，欢迎到帝剧!

次回 樱花大战Ⅱ
鲜花盛开的帝都
太正樱花的浪漫风情
欢迎回来，大神

回想起来
拥抱从火车上飞临的樱花
在神崎家的舞会上与堇共舞
西伯利亚寒风中的温情
埃莉斯家的豪华午宴
北京城上空的爆炸与笑声
冲绳清新的空气与耀眼的阳光……还有蛇
这一切，都像是刚发生不久……

1. 帝都的再会【ANIME(动画)】

八个月的南美航海演习后，再次回到帝都、游船上，米田中将宣布了再任花组队长的调令后，关于感想的 LIPS 虽然与女子们的信赖度无关，但如果选择"粉身碎骨亦要保护帝都"，就可看到对话筐右下角的计量单位会向右移动，而说"又要去检票了吗(**モギリに逆戻り**)"则会有相反的反应，紧接着，米田会问在花组中是否有中意的女孩子的 LIPS，会引出故事的首次分歧，选择"是有的(**はい，います**)"后，可以从樱花、堇、玛丽亚中挑选一个喜爱的女孩，如果等待时间切，还会有蕉、埃莉斯与红兰的选项出现，如果两次女孩姓名的 LIPS 都不选择的话，效果如同在前一个 LIPS 中选择"没有什么特别的(**特にありません**)"。以下，是各个不同选项会出现的剧情。

【樱花的场合】



说起来，还是樱花给人的感觉最为温馨，而且，不一会儿就从岸边传来了她的呼唤声，走近樱花后，说"我回来了(**ただいま**)。"与"见到你太好了(**会いたかつたよ**)。"樱花都很高兴，但建议选择后项，不知是否命运的安排，与樱花的邂逅也是在同样樱花盛开的季节，而二年来，樱花也变得更为漂亮了，将大神送到帝剧门口后，樱花忽然有事要离开，虽然有些失望但仍要感谢她来接送(**ありがとう**)。

【堇的场合】

听说堇有些家事要暂时离开花组，即使这样，她仍打算见到大神后再返回，岸上的她，是那样的迷人，上前客套了一番后，她不满的说，就不能说些别的吗?这时的 LIPS，选择"你变得更漂亮了(**きれいになつたね**)"就 OK 了，在帝剧门口，堇认为米田管理着舞台与战斗，不应再插手个人生

活问题了，她说得也不是没有道理(**俺も纳得できないんた**)。而后，短暂的再会结束。

【玛丽亚的场合】

在岸上见到玛丽亚后，礼节性的问候为(**こちうこそようしく**)，由玛丽亚带路到新建的帝剧门口后，她告诉大神之后，她要立即陪同花小路伯爵去纽约办事，在她不在的这三个月期间，花组就需大神一人管理了，为了让她放心，这里的 LIPS 选第一项"交给我好了"之后，玛丽亚搭上帝铁离开了。

【埃莉斯的场合】

岸上那个金色头发的女孩，是埃莉斯吧。果然，她也发现了大神并大声的打招呼，虽然才离开不到一年，但对于她而言，一定相当漫长，为此她央求大神别再去别的地方了，有这么多可爱女孩的地方，谁愿意离开?(**ああ，约束するよ**)然而，就算这样回答，埃莉斯那蓝色的大眼睛依然盯住大神不放，"真的吗?"真是拿她没办法，"真的。""真的真的吗?""真的真的啦。""真的真的真的吗?""真的真的真的……"(责编：怎么办，AKIRA 那小子又在骗稿费了。责编：管他是不是什么不死身，快去找辆 BASS 来。)

【李红兰的场合】

红兰红着脸迎上来后告诉大神她现在正在花支部工作，夏天后才能回花组，在大神不在时她发明了很多东西……，这时，打断她说"能与红兰在一块儿那就很满足了(**红兰に会えればそれで十分さ**)"令红兰更不好意思了，刚将大神送到帝剧门口就转为大神送红兰了，说完"我等你回来(**乐しみに待つてるよ**)"之后，红兰告诉大神还有一份礼品已放在大神的房间。

【蕉的场合】

蕉看上去仍旧那么有精神，就如预计的那样，她会提出较量一下的 LIPS，这是与蕉交流最实用的方式，所以不要拒绝(**よおし、しっちょやるか!**)(堇：就像个傻瓜一样)。帝剧是大神行程的终点但却是蕉的起点，一年多安闲的舞台生活使她下定决心要再去冲绳锻炼，作为队长的，也拦不住她，所以只好为她鼓劲(**がンばって、こいよ**)。

【无选择的场合】

如同满天飘荡的花瓣，前来迎接大神的，是美丽可爱的樱花。"还记得大剧院的位置吗?"交谈后不久，樱花提出了 LIPS。啊，当然喽，是在葛饰区龟有公园前……"那里不是派出所吗?大神，看来你把我们都忘了呀!"我不是在第一话的预告中念了很多次了吗!是(**银座**)、银座……

在一年前的降魔战争中破坏的帝剧，又重新屹立于银座中心的四丁交插点，走向大门时，樱提起因回来再任队长的感想这个嘛，交给我就没问题了(**まかせてくれ**)。刚聊完这些，樱似乎想起了什么就独自跑开了。

【ロビー】

如果并非是由樱花送大神到帝剧门口的话，就会在大厅首先遇上路过的她，"真的是大神吗!太好了，我时常梦见你回来，但这次不是梦。"听了樱花的这番话，实在令人……"嗯，我也时常梦见大家的，特别是樱花……"(**俺も何度も梦に见たよ**)如上回答的话，樱花的信赖度一定 UP 的，不过这里如果待到时间切也是可以的，而且，右下角的计量槽也起了变化。

不是由埃莉斯接大神至帝剧的场合，在大厅也会遇上她，凑近后首个 LIPS，是问大神她是否变了，选择"变得漂亮了(**キれいになる**)"与稍后增加的"成为大人了(**大人になる**)"一样可使埃莉斯的信赖度 UP，但相比之一，她应更希望听到后者吧。而后，她也会告诉大神花组其它组员的情况，正说着，她似乎又想起了什么，然后可怜的大神又被一个人孤伶伶地抛在大厅里。

"大神，十二点正时到支配人房间来见我，别迟到。"背后传来米田的声音。"好的，我知道了。"

至此开始，大神进入自由行动状态，十二点以前，可以去任意的地方，而在一个地方停留，都会花去五分钟，通过通道式楼梯不需要时间。现在是十一点二十分，那也就是说大神有八次行动机会，各位队长请注意以下会发生 LIPS 的场所，不要乱转浪费了时间。

2. 十二点以前

【行动须知】

前作中广受好评的帝剧三人娘依然在帝剧中忙碌着，而由里与霞也正在寻找大神登计，所以与他们三人中任何一人相遇，必然被拖去事务局，而耗费一次行动的时间。

【卖店】

可爱的椿依旧在经营着她的小店，对于远道归来的大神除了热情招呼外，亦可向她购买花组的明星卡，但规矩仍然依旧——每话只能挑一张，记得两年前，第一次就买了樱花的而收到的意外收获，所以这一次也……

【一阶廊下】

路过一层拐角的通道时，撞上了慌慌忙忙的樱花，不知她为何事而那么着急，此时的 LIPS 向她提问："是否要帮忙(**何を、手传おうか?**)?"但没想到如此一来她变得更为慌张，推笑着跑开了。

【中庭】

帝剧的规模的确比以往大得多了，在中庭里散步时又一次遇上了樱花，在对话之前先多观察樱花几次，如果受到误解(笑)一定要及时解释(**言い泽する**)，开始对话后，关于回忆的 LIPS，回答"也有一个回忆(**これも、思い出の一つだ**)"，樱的信赖度 UP。

【事务局】

在这儿可以与帝剧三人娘相遇，如果在去米田房间之前仍未有来过的话，那无论大神在哪儿也一定会被霞"抓"

去的。

【音乐室前廊下】

想要去音乐室、乐屋、服装室及舞台,这里是必经之路,然而藤井霞说地下室正在施工中,不可通行,看她说话的表情总感到似乎隐瞒了什么。

【二阶廊下】

靠近沙龙附近的通道中,可以遇上埃莉斯,观察服装或头发两次后,埃莉斯信赖度上升,之后再与她的布熊说话(**谍をかける**)或握手"握手"后,埃莉斯更加高兴了。

【游戏室】

进入后不久,就可听到从沙龙传来樱花与埃莉斯的对话,听起来她们的确有什么事不想让大神知道,所以继续在里面偷听,"(**声をかける**)的 LIPS 时间切"可惜仍然未听出什么。

【队长室】

走近门口便可发现门已开着,从房里传出 LIPS"猜猜是谁?"这又不是两年前了,现在谁都知道樱花的这个癖好(**さくら……**),而且,现在在帝剧的女孩也不多,LIPS 稍多一会儿还有米田大叔的选项出现,选的话……

【花组廊下】

虽然大家都不在,但还可以遇上埃莉斯,她问大神不在时是否会寂寞,回答"只要有埃莉斯就足够了(**アイリスガいれば大丈夫**)",埃莉斯信赖度 UP。

【一阶廊下】

离开事务局时,椿会追上来问大神为何回帝剧,在"为了和平而奋斗(**平和ために惕けることさ**)"与"为了与椿再会(**椿ちんに会えたことかを?**)"的无限制 LIPS 中按自己的个性去选择,之后,椿会告诉大神性格的倾向,硬派的大神豪言壮语,呆板木讷,软派大神随和风趣,花言巧语。对话栏右下的槽将显示大神性格的倾向,向右时为硬派,反之为软派,后文中称此计量单位为大神性格槽。

【支配人室】

迟到与按时,也会影响到大神的性格槽,向米田报到后,领取了检票的工作服。

3. 欢迎回来,大神,还有……

【支配人室外】

同前作一样,樱与埃莉斯仍旧在门外偷听,发现她们之后连 LIPS 都相同,选择其中任何一人带路回房间都会引起另一位的不满,所不同点,是选择樱的话,仍将带着埃莉斯,而反之,樱会气得跑开,如果是选择"二个一起带路(**二人に送ってもらう**)"就平安无事。通常在这一类 LIPS 中,选择要适情而定,脚踏两船的做法通常使 LIPS 失去变化角色信赖度的作用,为了自己喜爱的女孩,就不要顾及他人的看法。

【队长室】

回到队长室后才得知樱她们偷偷摸摸的原来是在准备庆祝大神重返花组的宴会,在一份温馨与感动袭上心头之后,也要快速更换衣服,以免让门外的女孩久等,脱衣服时不要猴急(**ていねいに脱く**),之后的 LIPS,要选增加出的第二项将脱下的衣服收拾好,然后按衬衫(**シヤシ**)、领带(**ネクタイ**)与长裤(**スホン**)的顺序,快速穿上,在开门(**ドアを开**)之前别忘记再整理一下头发(**发を……**),虽然要做的事颇多,但对于海军出身的大神,应不会太难,衣观整洁的外表,也能使门外的女孩倾倒。

【乐屋】

热闹的欢迎会在乐屋中开始,墙上挂着写有"欢迎!回到花组"的横幅,聊了一会儿,米田忽然宣布,今日还有一位新的队员来到花组,此时,樱花问到,该如何对待新来的伙伴,回答"作为友好的伙伴(**仲よくしてあげをいと**)"的话,樱信赖度 UP。

【ANIME(动画)】

索蕾塔・织姬,来自于意大利,是被称作"红色贵族"的名门的后代,米田作完介绍后,大家也各自进行了自我介绍,轮到大神时选择第一项(**まいめをめいさつをする**)认真的打招呼才能保住注重礼节的织姬信赖度不至于降低。然而,无论花组的队员多么热情,织姬仍然对塌塌米、帝剧还有大神不屑一顾,一句话不合,她就独自跑开了,此时的 LIPS 选项中的"追赶上去(**追いかける**)"在稍犹豫后就会消失,剩下的只有"呼喊她回来(**呼ひ……**)",但也都不会对织姬的决定有所改变。

SAVE

夜九点,热闹的帝剧开始安静下来,忽然一阵蜂鸣打破了沉寂,发出声音的,是红兰留下的通信机,这声音,莫非是要爆炸吗?那还是赶快逃命吧!(责编:干什么,干什么,不想写的话,找个更好的借口。)打开通信机后,传来了红兰熟悉的声音,此时,她正在花支部,告诉大神通信机的使用方法后,再按 13700 的波段给红兰发去通信,在通信的同时还会收到蕉、堇与玛丽亚的迅息,而在米田"在花组中中意的女孩"的 LIPS 中被选定的女孩(除樱与埃莉斯)也会要求大神在她们不在花组的期间时常给她通信,用第一项"当然会的(**もちろん、いいとも**)"回答后,通信结束。

刚关闭通信机,又传来敲门的声音,在门外站着的,是已换上了夜装的樱花,她传达来了米田提醒大神按时巡夜的命令,说是什么巡夜,实际上是与樱花约会,所以何乐而不为(**よし、行こう**)。

4. 宁静的帝剧

与樱花的巡夜由 21:30 至 22:00 的半小时内,由于樱花会提出让大神劝织姬一起巡夜而趁机增进相互的了解的建议,所以首个目的地,一定会被樱拉去织姬的房间,而大神劝说织姬成功以否,会决定后面行动时带着织姬与不

带的两种不同的形态，出现的 LIPS 也会有所不同。

【织姫の部屋】

敲开了织姫的房门后，织姫的态度依旧很冷淡，并且很不客气地说明她已要睡觉。如果话说得时间太长，就勿怪她失礼，这里最快捷的对话选择依次为“直接说明来意（**单刀直入……**）”、“可以更换一下心情（**いい气分转换なる**）”与“到 10 时为止（10 **时まで**）”，如果是在织姬给的时间内完成 LIPS，她就答应一起巡夜。

5. 带着织姫的场合

【音乐】

看到音乐室里的钢琴后，织姬禁不住喜悦上前弹奏了音调高昂的一曲，给她伴奏的，是楼下的老太太，似乎在用一把扳手有节奏的敲打着暖气片，同时用稍带沙哑的女低音唱到“楼上的，已经快天亮了，有完没完……”（责编：是啊，有完没完）

织姬一看到大神一副像是在欣赏音乐的样子就来气，于是她发难道：“噢，少尉先生，原来你对音乐也蛮有研究的，那么，可否告诉我这是什么曲子吗？”“并不是说对音乐有多了解，只是在上周电脑出现问题时，这首曲子循环了半个多小时我也没能把它关掉，所以我深切的记得它是莫扎特所谱写的‘土耳其进行曲（**トルコ行进曲**）’”。

【来宾用玄关】

路过玄关时，大神前去检查门窗是否关好，织姬讽刺道：“队长连这种杂物都要干，帝剧是否人手不足！”“这也是队长的工作哟！（**これ、队长も仕事のだよ**）”大神苦笑着回答，刚说完，樱花的信赖度 UP。这，搞什么呀，这酷是装给织姬看的呀！咦，织姬呢？啊！织姬，等等我……

【衣装部屋】

在衣装部屋的门口，遇见埃莉斯，这么晚，她跑出来干什么呢？（**こんな时间、どうしたんだい**）原来，她特意跑来想与大神一起巡夜，不过小孩子还是早点睡才好（AKIRA：真想变成小孩。责编：你以为你不是吗？）“这样吧，如果哥哥能从衣装部屋里找到我的话，那我就回去睡觉。”说完，埃莉斯消失了。发现埃莉斯并不难，只要不要被时间槽弄得气躁，安下心来寻找，就很容易发现破绽。

【一阶客席】

面对空旷的舞台，樱告诉大神夏天将要演出的剧目是“李尔王”，听到这个，织姬立刻借题发挥：“少尉先生，作为花组的队长，你一定知道‘李尔王’的作者吧？”嘿嘿，唯独这个我是知道的，但 LIPS 打开后，面对一堆片假名，却未能及时找出日文“莎士比亚（**シェイクスピア**）”的拼写。

【织姬的部屋】

带着织姬回到此处时，她会回房一会儿，在门外即不能闯人也不可以偷看，慢慢地等待时间切。

【卖店】

差点忘记了卖店的 LIPS，如果买了樱的明星卡的话，这时就拿出来给她看吧。

【巡夜结束】

10 时一到，巡夜自动结束，LIPS 中选择“将两人都送回房间（**二人とも、部屋まで送るよ**）”但织姬仍会一个人走，要注意的是如果巡夜结束的时候是在花组队员房间的过道上，选择这个的话是会导致织姬信赖度 DOWN 的。

6. 没带织姬的场合

与樱二人，除了服装部屋、买店的 LIPS 与上文相同外，在阳台（テラス）上，樱花也会为大神鼓劲的。

7. 别扭的织姬

【事务局】

新的一天开始了，工作仍旧是整理传票，126、127、128，终于只剩下一张了，霞回过头来问：“一共有多少张？”

【舞台】

整理传票的工作结束后，可以选择去舞台或是卖店，无论是在哪里，都一定会遇上前来求援的埃莉斯，原来，在舞台上，织姬与樱花吵架了。

此时的织姬，显得有些无法理喻。

“日本男人最差劲了，郁金香小姐，啊，不，樱花小姐什么也不会，和你们说了也没用，我要回意大利去了。少尉先生，请让开。”

LIPS 第一项为“不让”，第二项为“躲在一边”，各位队长各行抉择吧。

【ANIME（动画）】

收到了警报的队员们，都集合到了地下战斗会议室，战斗前可以先向米田打听有关敌人与织姬战斗服的情报。

【ANIME（动画）】

刚来到格纳库，织姬已一个人独自出发了，向队员们发出指令（**帝国华击团・花组，出击せよ**）后，战斗开始。

【ANIME（动画）】

SAVE

8. 保卫帝剧

【战斗 A】

敌人的胁侍・改，竟然已攻到帝剧门口，织姬为了显示她的实力而早已陷入敌阵。战斗开始后，米田会打开帝剧的防壁，所以不用顾及帝剧的安全可以自由的作战。敌人也只有两种类型，即近距的イ型与远距的ロ型，而且继承了前作中胁侍弱攻、弱防、弱智的本性，所以就算是使用防御下降的战术也完全不用担心太多。在热身与了解光武・改的性能后，再确认大神的庇护是否用完（庇护对织姬暂时是无效的），然后结束战斗 A。

【樱花】

战斗开始后，在大神行动前，樱花问及是否还记得光武的操作，新手们选第一项就可，之后当大神再次与樱花

相邻时，会遇上樱花问大神初次坐光武作战是什么时候，如果回答是"二十年前"的话，樱花会生气地说"什么呀，那时我还没有生出来呢……"

【埃莉斯】

与埃莉斯相邻时，开始的 LIPS 是埃莉斯总也问不烦的问题——她是否有变化。实际上她是非常希望自己快些长大的，所以回答时选"个子长高了(**背が大きくなったかな**)"就 OK 了。

【对 BOSS 战】

切入 BOSS 战后才发现敌首领竟是前作的最终 BOSS 葵叉丹，幸好还未变成撒旦，只是乘着魔操机兵——暗神威出场。虽然他扬言要用光刀无形的切死我们全员，然而一直等到他砍得上气不接下气，花组的队员依然活蹦乱跳，而叉丹却因体力不支而倒下。

【战斗结束】

将胁侍的断胳膊断腿送往废铁站，是不需要花组操心的。帝剧门口，又见到了摇晃着的叉丹，"山崎真之介！"米田惊愕的看着叉丹，"久违了，米田，你应该知道这帝都从古以来一直积蓄着怨念吧，所以一定要将帝都……"

【ANIME(动画)】

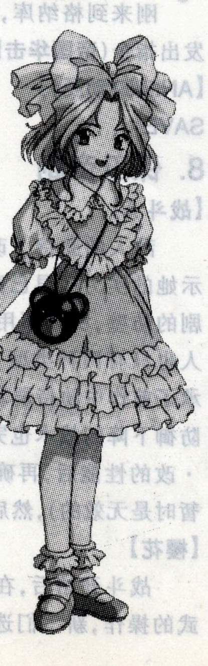
SAVE

【第二话预告】 嗨，告诉你啊，这次帝剧又来了新人了

埃莉斯　　埃莉斯真是好高兴啊！

次回　**樱花大战Ⅱ**
埃莉斯的信

太正樱花的浪漫风情
…埃莉斯是真的呀…



提供信赖度的机会，基本为埃莉斯考虑的一话，剧情对樱花相当不利，不过那样也好，因为樱花实在太容易成为主角了……

1. 准备欢迎的聚会

醒来后不久，就接到了米田的传唤，前往地下指令室。

【地下指令室】

屏幕上显视的正是上次作战的敌人指挥者，一年前被花组击败的魔王鬼叉丹，本名为山崎真之介。十四年前，由米田一基、真宫寺一马、藤枝绫目与山崎真之介这四人组建了"对降魔部队"。七年前，在日本桥暴发的"降魔战争"中，真宫寺一马拼上了性命使用"破邪之血"将降魔封印，山崎是灵子甲胄(光武)的基础设计者，"降魔战争"后失踪，前任帝击副司令藤枝也于一年前对叉丹的战斗中离开了大家，米田说完这些后，神态显得十分沮丧，LIPS 中可以选择各种安慰的话，不过就算是不说，像米田这种乐天派的老家伙，也可自己缓过来的。随后，他告诉大神 12 点会有新队员来报到，可以开始作准备工作了。

【乐屋】

花组的成员们已经都聚到了乐屋，商讨欢迎新人的方式，埃莉斯与樱提议开欢迎会，答应(**よし、やろう**)之后，樱与埃莉斯信赖度 UP，大家分工作，可以选择给谁帮手，选织姬的场合会因为织姬的反对而转变为帮埃莉斯去厨房拿碟子，帮樱的话也会让大神去通知霞、由里与椿也去参加欢迎会，行动时，埃莉斯会一同前往。

【事务局】

帮助樱花的场合，过去通知由里与霞，此外，从她们二人处也可打听一些关于新人的情报。

【一阶廊下】

路过来宾用玄关附近的过道时，一位长发的女性用甜昵的声音打听地址，告诉她之后，她除了送来一个飞吻表示谢意之外还邀大神去约会，因为埃莉斯就在身边的缘故，所以只好眼睁睁的放过桃花运(**自分は仕事中**)。

发生了以上的事件后，再与埃莉斯来到来宾用玄关会发生埃莉斯问大神，认为前面的女性会是什么人的 LIPS，可选的项目分别为客人(**ず客さん…**)新队员(**新队员だった**)与小偷(**トロボ**)，正确的答案是、是……(责编：……弄丢了。AKIRA：这个，那个…哼！你想把我怎么着！)

【厨房】

选择帮助埃莉斯的场合，要过来取盘子，同时，发生了廊下的对话事件后，埃莉斯问及喜欢成年的女性的 LIPS 中，选择"更喜欢年龄小的女孩(**年下のコのほうが女子みかな**)"会使埃莉斯的信赖度 UP。

【买店】

除了通告椿开欢迎会的事之外，如果买下埃莉斯的明星卡就可以提高她的信赖度。

【乐屋】

樱仍在乐屋里打扫房间，已通告完帝剧三人娘或拿了盘子的话，就可以来交差，之后，樱会问接下来的大神的打算，选择"就在这儿等着(**ここ待でつよ**)"，自由行动终了，这样的话，会失去于许多提升队员信赖度的机会，所以建议再到帝剧的各处转转。

【音乐室】

听到了传出的钢琴声就知道是织姬在，谈话中可以感受到她的高傲与自信，这的确就像织姬的作风(**织姬くんらしいね**)。

【仓库】

不知樱花什么时候跑来的,她正在找くす玉、花瓶、幕布作装饰用,选择帮助她后(**あああやすいご用さ**),在限制的时间内找出这三种东西来。

【浴室】

浴室比起一年前豪华了许多,埃莉斯说大得都可以游泳了,这虽然听上去很傻,但是小时候的我,也曾那样想过(**泳ぎたくなるよ**)。

【地下格纳库】

走进格纳库首先看到的是织姬的专用机体,有没有人还记得它的名称,不知道的话,是无法提升埃莉斯的信赖度的哟!(**アイゼンクライト**)。

【织姬の部屋】

敲了门后,从房里传出织姬的声音:"织姬不在房间里。"那么,在屋里此地无银三百两又是谁呢?(**じやあ、この声は…**)被识破了的织姬很不耐烦地打开门后,埃莉斯吵着想看一看织姬的房间。

开始在织姬房间东张西望时,要注意不可多看女孩子的床辅,当埃莉斯要看桌上照片时,会被织姬拒绝,此时不可擅自拿过来看(**手に取る**),而是要等时间切,如果不尊重织姬这种性格的女孩,下场是很惨的(被赶出房间)。

房间的窗与壁上挂着的三色带状饰物,十分的显眼,织姬也马上找到了让大神下不了台的机会,"少尉一定知道与这色彩排列相同的旗是哪一国的吧?"答案分别为英国(**イキリス**)、意大利(**イタリア**)与法国(**フランス**),很简单的LIPS,测试一下自己作队长的资格吧。

右边墙角附近有一副画挂着,那同样会被织姬拿来作为考验大神的道具,选择"应该是…印象派的(**たしか…印象派かな**)"就可以安心了。

【队长室】

打开通信机(**通信をする**)后,可以与玛丽亚、红兰、堇与蕉通话,还有一些广播频道可以接收,注意每次通信需时5分钟,而乐屋的欢迎会在十二点开始的话,十一点五十五分埃莉斯就会提醒大神按时赶去,究竟要提升哪些女孩的信赖度,心里要早作打算。

【红兰的频道 13700】

花支部的红兰,告诉大神频道13510正插放"红色少年"的广播。

【红色少年广播频道 13510】

太正时代就有了老式的日本卡通故事广播,主题歌似乎是由为红兰配音的渊崎由里子所唱。

【蕉与堇的频道 14000&13800】

无论先与哪一位通信,都会被另一位中途插入,当然这麻烦的一对仍会吵起来,然后,究竟想与谁通话的LIPS,可以选择蕉、堇与埃莉斯,按自己的愿望去选择,但注意像时间切那样中立的反应,堇是不吃那一套的。

【玛丽亚的频道 13900】

身为"代理队长"的玛丽亚,十分关心队里的情况,对她说都很好"ああ、本当にえ气だよ"时,幸好有埃莉斯帮忙作证,这才使她的信赖度UP。

【帝都新闻频道 13560】

无聊的信息频道

【近松算命频道 14480】

无聊的消遣频道

【蕉与堇的频道·续】

在前面的蕉与堇的LIPS中,得罪了哪一位的话,就发个通信去道歉吧。

【サロン】

樱从沙龙方向跑来,她正在寻找织姬帮忙,如果知道织姬的下落的话,按当时的情况告诉她,不知道的场合用时间切来回答。

【屋根裏部屋】

织姬继音乐室、织姬的部屋后下个存在的场合便是屋顶,但这里不会有LIPS发生。

【二阶廊下】

在沙龙发生樱寻找织姬的事件后,便可在二阶女生房间的过道上再遇到樱,这时,你告诉她的情报是否属实,就会得到验证。

【玄关】

一层的门厅,还没有发现新队员的身影,在埃莉斯"大神希望新队员是怎样的人"的LIPS中,选择"亲切的(**やさしいだといいね**)"就OK了。

【支配人室】

较晚一些过来的话,埃莉斯会发现米田精神不振,替米田解释时,不可以提到山崎的事(第二项)。

2. 被打扰的欢迎会

十二时,大家都聚到了乐屋,樱花又提议到大门口去迎接,但织姬却执意要在乐屋呆着,埃莉斯抱住大神的胳膊说要到阳台去喊"欢迎",为能与埃莉斯使用合体技,只有选择"好吧(**よし、行こう**)"。

【テラス】

到阳台上不久,已从大厅传来米田招呼队员的声音,所以再与埃莉斯赶往一层大厅。

【ANIME(动画)】

蕾尼·(**レニ·ミルヒシュトラーセ**),与织姬一样,原星组成员,米田支配人介绍道,"没想到新队员是个男孩子。"樱花也微笑着说。

"如果没什么事的话,那我就回房间待机了,"这是蕾尼到花组的第二句话,当大神正被蕾尼冷漠的性格弄得不知所措时,樱又出来为大神打了圆场:"实际上是这样的,

蕾尼,我们在乐屋准备了欢迎你来到花组的聚会,让你与大家互相认识一下好不好。"

【乐屋】

向大家介绍蕾尼的时候,注意不要选错了蕾尼姓名的拼写,否则会被织姬说得连 Mokey 都不如,但蕾尼本身却无动于衷,并说名字不过是种代号而已。

谈话间,米田又介绍了一位新成员,她是由陆军部推荐来的影山崎(**影山サキ**),照面后,就可发现她便是在一阶过道中遇到的女性,这样的相遇导致的后果,很快就体现出来了。

"大神的手下得好快哟!"樱花气得背过去了。

还没等大神多解释什么,一阵急促的警报声打破了乐屋轻松的气氛,地下指令室中的谈话,可以看出蕾尼是除了战斗外,无任何思想感情的人,关于作战,可以选择攻击重视与防御重视的两种战术,前者可得到翔鲸丸的炮击支援,后者可以得到更多的回复器材,出击命令是"帝国华击团,出击!(**帝国华击团,出击せよ**)"。

【ANIME(动画)】

SAVE

3. 与黑鬼会的初战

【战斗 A】

敌人数目并不多,而且在开始前,蕾尼就会击破木食的魔操机兵。所以后方的蒸气火箭,也可交给他去处理。

【蕾尼】

大神可在蕾尼行动前与他通信,通信的内容可以由"如何应战"与"身边的是什么花"中选择,但无关信赖度(实际上,在整一话中,也没有可提升他的信赖度的 LIPS)。

【对 BOSS 战】

金刚是黑鬼会五行众中强调攻击的类型,用防御低下的战术时,稍注意行动的顺序是必要的。

【战斗结束后】

因为花组的努力,使得因黑鬼会的破坏而失散的人们又得以重聚,看到这些场面时,埃莉斯触景生情,驾驶光武伤心的独自离开了。

SAVE

晚上,樱花来到大神房间,通知大神去参加因黑鬼会的打扰而未开完的欢迎会,选择"那好去吧(**よし、行こう**)"之后,与樱花一同前往沙龙。

4. 埃莉斯!织姬?

继续的晚会上,埃莉斯拿出一些甜点与大家分享,"没有什么营养价值"这是蕾尼品尝后的回答。之后的对话中,可以了解到这些甜点是埃莉斯的父亲同信一起捎来的,看来埃莉斯是十分喜欢他的父亲的。而此时的织姬,表情却有微妙的变化,接下来的 LIPS,可以祝贺埃莉斯(**よかったね!アイリス**)或选择等稍后增加的"织姬你怎么了"的选择项,如果等待时间切,就可以看到樱花在偷偷的流泪,以上的选项,都不会影响到信赖度,可以安心的选择。

"从刚才起就爸爸、爸爸的念叨个不停,就像傻瓜一样。"织姬这时的反应,令人吃惊的刻薄。

"你应该向埃莉斯道歉(**アイリスにあやまるんだ**)"与"为什么这样动怒(**とんなに怒…**)",这是大神可以选择的 LIPS,如何选择,织姬依旧言不饶人。"像你这样的日本男人,没有资格对我说教!"话说到这时,埃莉斯的怒气,终于暴发了。

被樱花扶起来之后,看织姬的神情似乎还不便于交谈,所以还是尽快去找跑开的埃莉斯(**アイリスを探しにいく**)。

5. 埃莉斯你在哪里

十点至十一点是寻找埃莉斯的时间,不过在十点半无论大神在哪里,一定会发生影山崎的事件,这点要注意。

【队长室】

只有通信机在,可以用它与在外的花组成员通信,而且其它的广播频道依然开着,通信的话要注意时间已经很晚,不礼貌的举动是严禁的。(某编:说得好听,AKIRA 他不就是爱在半夜里打电话吗!)

【玛丽亚的频道】

因为时差的关系,玛丽亚所在的纽约现在正是早晨,大神的不振的神情很快就会被玛丽亚看穿,因为早上通信时埃莉斯还活蹦乱跳的,所以现在一定不可以选择"在为埃莉斯的事担心(**アイリスのこと…**)"。

【红兰与堇的频道】

与她们中的任何一位通信,都会遇上她与另一位在对话,红兰问及与黑鬼会的战斗感想时,只有"打得很辛苦(**けっこう苦战した…**)"后提高堇的信赖度,而"意外的轻松(意外乐腾…)"与第二项逗笑都会使爱听大神开玩笑的红兰信赖度 UP,但堇就…

【蕉的频道】

打开后才发现她已睡了,因为已经打忧了她,所以等到"对于打错电话而道歉(**あやまつてから、通信を切る**)"的选项出现后,再切断通信。

【堇的频道】

堇也快睡了,"晚安,堇(**おやすみをいいたかつたのさ**)"。

【蕾尼的部屋】

真不知蕾尼怎么在这一团糟的房间里生活下来,(责编:还说别人,AKIRA 他自己的房间还不如蕾尼的呢。AKIRA:还不是因为这该死的攻略我才没有打扫房间的吗!)用"看到了埃莉斯没有(**アイリスを知らないか**)"或"想了解一下蕾尼的情况(**レニのこと…**)"的选择向他打听一些消息,但结果都一样。

【テラス】

路过时看到蕾尼安静的站在那儿，除了“站着不动”、“离开”与时间切之外，稍靠近他就会被……

【浴室】

一共可以去两次

【道具部屋】

10点30分，影山崎一定会出现在大神所在的场所，“大神，我有一些事想单独跟你说，你能过来一下吗？”影山不断的向大神传来媚眼，“好的(**ああ、いいとも**)”与“我现在很忙(**今、忙しいんだ**)”的LIPS，只会影响到大神的性格槽，但结果还是一样，被影山拉到了大道具部屋，在旁无一人(实际上至少有二人)的房间里，影山忽然要求大神抱住她，这时的LIPS……影山跌倒后，限时LIPS的主要工作，是为她按摩脚腕，LIPS完成后，可以看到樱花很可怕的一张脸。

【ANIME(动画)】

“大海真好啊!!”这时出现在海滩背景前的男子，是大神海军院校时的同窗——加山雄一，他除了用“好事多磨”的谚语安慰大神之后，还告诉大神在屋顶的阁楼里有他要找的人。

【二阶】

前往二阶的路上，看见蕾尼正走向地下格纳库。

【地下格纳库】

在蕾尼的专用机体前，将话题继续下去(**話をつつげて**)就可以听到蕾尼认为机械比人更容易了解的说法。

【樱花的部屋】

追赶樱花到她的房间门口时，她正在打算进房间，这时要快速上前挡住(**无理矢理…**)才能有解释的机会。

【屋根裏部屋】

在阁楼中，埃莉斯一个人静静的呆着，夜里的凉风已使她冷静下来，“埃莉斯爱自己的父亲是应该的，是织姬说话太过份了。”大神上前安慰道。经过一番交谈，埃莉斯终于又开朗起来，“那么，大神哥哥帮我一块儿给家里回信吧!”

【队长室】

回到房间，刚把桌子理好，埃莉斯就拿着纸过来了，起笔后，首先作自我介绍，这时，只有写“是埃莉斯的恋人(**アイリスの恋人…**)”才能使她的信赖度UP，之后，是谈埃莉斯的近况，写“很有精神(**元气やていもす**)”就可以，这个LIPS的第三项稍后会变成“今天也搞了大破坏”虽然是事实，但是千万先不得的。无论是出现怎么样的敌人，埃莉斯遇上怎样的困难，那时我一定会“守护着她(**守ってみせます**)”或“给她幸福(**幸を…**)”。

写完信后，还可了解到她的过去，原来因为埃莉斯超高的灵力，所以从小就被与世隔绝，寂寞的她从早到晚只能与布熊说话，说到这儿，埃莉斯显得很伤心，这时要用温柔的话语去安慰她(**やさしさ言叶をかける**)，等到埃莉斯的情绪恢复后，她还会提出想睡在大神房间里的请求，因为埃莉斯是言出即行，而且容易暴走的类型，所以不妨答应下来(**ああ、いいとも**)。

第二天早晨在椅子上醒来后，到床上叫醒埃莉斯，她会告诉大神昨晚梦见了大神，LIPS中等待“我也梦见了埃莉斯(**俺もアイリスの梦を见たよ**)”的选项后再选择。

【食堂】

在食堂与大家共进早餐时，米田与影山正要前往陆军部，而昨晚写的信，也交由米田代寄出，刚说着，又响起了警报。

【地下指令室】

由于米田外出，所以指挥全由大神来担任，作战由“速攻”与“收集情报”两种方式，后者可以得到来自“月组”的敌人物资情报，决定了作战方式后，出击命令依旧。

【ANIME(动画)】

SAVE

6. 木食失算 B

【战斗B】

目标是破坏敌人的物资，如果从月组得到情报，就可以知道刻有青印的是所要破坏的物资，红色的罐里存在着危机，而白色的里面存有回复的道具。

【埃莉斯】

移动至埃莉斯身边时，通信中发现埃莉斯还在为她的信是否已完全寄出而担心，“不会有事的，因为‘信中有埃莉斯的心愿(**アイリスが心を迅めて…**)’”，所以定会安全寄到法国的，大神如此安慰道。



【对BOSS战】

热爱数学的木食在山顶上迎候花组，他的必杀技并无杀伤力，只是能将他抛出的炮台“元空”的气合值加满，如果队伍排得过于集中，就会受到“元空”的重创，除此之外，没有什么值得担心的。

【战斗结束后】

一切都开始顺序起来时，却接到了米田被人打了冷枪的消息……

SAVE

【第三话预告】 什、什么!支配人被枪击了

桐岛蕉&神崎堇　嗨,堇,你这究竟是……

蕉……

堇……

次回　樱花大战Ⅱ

啊~相亲

太正樱花的浪漫风情

少尉…我…

蕉与堇果然又是一起出现的,这麻烦的一对的出现,会给帝剧带来的是……

1. 奇怪的姐姐在到处走动

【陆军病院】

听到米田受伤的情报后,花组很快赶到了正在对米田进行抢救的陆军病院。

“支配人现在还处于十分危险的状况,虽然靠着惊异的生命力支持了下来,但恢复意识的可能性几乎为零。”守候在病院的影山崎将米田的情况告诉了花组的成员。



探望米田后回到帝剧的花组成员们,情绪都十分低落,作为队长的大神,开始走访各位队员,为她们鼓劲。以下,由14时20分开始至15时,成为自由行动时间。

【蕾尼的部屋】

蕾尼依旧很冷漠,没有什么说话的机会,大神只好谈一些关于米田的事,但蕾尼的回答,依然十分机械。

【队长室】

可以打开通信机

【红兰的频道】

红兰以往受到米田很多的照顾,所以得知米田被枪击的消息后,红兰着急的都快哭了,这时,玛丽亚的通信也接了过来,她也从花小路伯爵那儿听说了米田的事,当红兰追问米田情况的LIPS出现时,告诉她“不用担心,已经不要紧了(**心配をいよ、大丈夫だ**)”后,她才安心挂断,之后向玛丽亚承认对红兰说了慌,但玛丽亚却赞同大神的作法。

【玛丽亚的频道】(与红兰的频道无法并存)

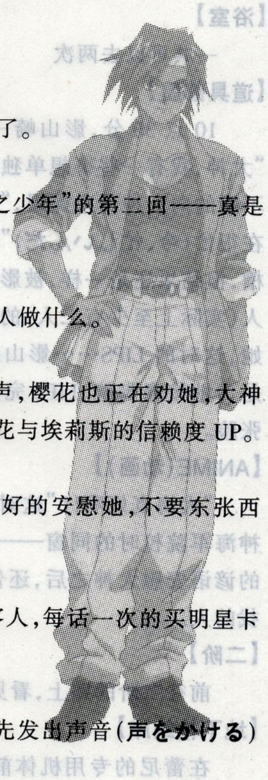
刚与玛丽亚通话不久,红兰的通信插了进来,她很担心米田的伤势,在大神开口之前,玛丽亚抢先告诉她米田已没有什么危险,红兰才切断线路,看到花组现在位于如此的困境,玛丽亚打算提前从纽约回来,告诉她“这交给我们就可以了(**ここは俺たちにまかせてくれ**)”后,她才可继续安心的留在花小路伯爵身边办事。

【堇的频道】

没有回音。

【蕉的频道】

蕉以有事为借口,很快切断了。



【其它频道】

帝都新闻、近松算命与“红之少年”的第二回——真是浪费时间。

【屋根裹部屋】

与上一话一样,织姬在一个人做什么。

【二阶大厅】

走近就听到了埃莉斯的哭声,樱花也正在劝她,大神也上前去鼓励(**はげます**)后,樱花与埃莉斯的信赖度UP。

【テラス】

阳台上,就连樱花也……好好的安慰她,不要东张西望。

【卖店】

只有椿仍保持着笑容迎接客人,每话一次的买明星卡的机会不要放过哟!

【中庭】

埃莉斯仍然独自一人在哭,先发出声音(**声をかける**)再上前去宽慰。

2. 蕾尼是おんなのこ——前

到锻炼室时,蕾尼也在里面锻炼,谈及支配人被枪击时,他竟说米田过于大意才被击中,“你怎么可以这么说一个正生命垂危的人呢!(**何てことを言うんだ**)。”大神这时也有些按不住性子了。“战斗就是这样的,不需要什么感情。”蕾尼冷冷的说完这些后走开了。

随后到更衣室时,可以看到蕾尼的衣物,大神这时亦打算洗个澡,一方面可以与蕾尼相互冲背,另一方面也可有机会与他好好的谈一谈。于是,就选择LIPS中增加出的(**俺もひとつ风呂あびてくか**)进入浴室。(责编:你是知道会发生什么才那样选的吧。AKIRA:嘿嘿!被你看穿了。)

浴室中,走向沉浸在雾气中的蕾尼后,选择“帮他冲背(**背中を流してやるよ**)”同时开始对话,雾中的蕾尼的身材,看上去就象女孩一样,而且连背脊与胸都……难、难到,蕾尼你是……

“女的呀”

……!!!

慌忙逃出浴室的大神,感到心脏都快跳出来了,但蕾尼为何会成为这样,作为一个女孩子为什么会了解这么多有关战斗的知识,并且,那样的冷漠无情。于是,大神又一次走入了更衣室,这时,蕾妮(以后写作蕾妮了)已换上了

衣服，大神首先向刚才的事道歉，但话到嘴边又变成了"刚才那样真的很可爱(えういわれるとかわいいな)"，没想到对这些话从无反应的蕾妮信赖度也UP了。

【支配人室】、【地下格纳库】、【蒸气满算机】

在这三个地方，可以遇见影山崎。

【15点时】

不管这时大神躲在哪里，都一定会被霞找到，她带来了一个不容乐观的消息——财界对帝击(帝国华击团简称)的资金援助同时都中止了。这样一来，帝击就失去了主要的资金来源，对于正处于困难时期的花组，这消息无疑是雪上加霜，而现在唯一可以将帝击维持下去的方法，只有祈望夏天公演的收入了。(**夏公演成功させよう!**)

【乐屋】

等大家都聚齐在乐屋后，大神将资金援助中止的消息告诉了花组的各位，在大家不知所措时，可以用两种不同的方式鼓励大家将夏天公演搞好，前一项为软派式说法，后一项正好相反。但问题并不是这么轻松就可以解决的，樱花反应夏公演的"李尔王"没有人来担任男主角，正在这时，从门口传来了一个熟悉的声音，"哟!大家都怎么愁眉苦脸的。"于是大家都不约而同的把目光转移过去，就看见门口站立着蕉娇健的身姿。

蕉的出现，无疑是给花组带来了福音，首先是解决了缺少演员的问题，而且就像是蕉将她的开朗传递给大家一样，花组的队员们又变得精神起来，而夏公演戏剧的排练也十分顺利，为了表达花组成员们对支配人康复的祝愿，蕉她们还特意将"李尔王"的悲剧故事改编人了快乐的结局。看着台上队员们个个精神饱满的在排练，台下的大神也可安心的回去工作了。

【中庭】

离开后台没几步，就被蕉从后面赶上，随即，被拉到中庭，蕉提出了切磋技艺的要求，选择(**俺でよければは、つきあうよ**)后，格斗练习开始，蕉会以上、中、下三段来攻击，分别用头、胴、足三种防御方式应付，对于上段攻击，也可采用蹲下(**しやがず**)来回避，而下段攻击，也可以用跳跃(ジャンプ)来躲过，全部通过后，蕉信赖度UP。

【队长室】

夜里，接收到了堇的通信，她的神情显得十分忧郁，而且，在一开始通话后，就提出了"少尉认为我与华击团哪一个更重要一些"的LIPS，喜爱堇的队长们应该是知道如何回答的吧。LIPS完成之后，堇很切就切断通信，在结束前，她只留下了"再见了，少尉"这一句话。

SAVE

堇的话究竟是什么意思呢?第二日在台下，大神的苦苦思索被蕉看了出来，当她问及愿由时，要立即将话题叉开(**话をそらす**)，因为将女孩的悄悄话公布出来这是大忌。正在继续排戏时，由里急急忙忙的跑来，说有一个不知是好是坏的大消息，那就是堇将要嫁给卷菱子爵的御曹司，而后，各财阀对帝击的资金支援又会再开。听了这些后，蕉对于堇这种牺牲自己来挽救帝击的作法相当不满，由大神决定如何应付时，自然是"去帮助堇(**すみれくんを助けにこう**)"，"是啊，如果嫁给日本男人那就太糟糕了。"在一旁的织姬也"同意"大神的观点，而蕾妮是唯命是从的。

【神崎家门前】

呼喊(**谁を呼ぶ…**)之后，神崎家的管家宫田怎么也不愿开门，但一边的蕉早已不耐烦，抬腿准备向门踢去，如果阻止她的话(**かけを止める**)，加山会出现将门打开，在任由蕉去做的场合，相信神崎家将来会安一个更为牢固的门。

冲进庭院时，神崎的家臣们很快包围过来，大神只能带领队员冲向玄关(**玄关まで走る**)，于是，在玄关前，一场激烈的格斗展开了，想欺负埃莉斯的家伙还真惨，而大神背后那位酷似阿诺德的大叔正由上段攻击过来，幸亏由蕉辅导过这才能化险为夷。稍稍热身之后，樱花她们留下阻挡家丁，而大神与蕉直奔神崎家的客厅，与樱分手时别忘了风趣的关照她们"手下留情(**手かげしてやれよ**)"。

到达神崎家二阶廊下时，蕉发现大神的手指正在流血，于是她停下为大神包扎，虽然包完后的形状有些不妙，但那比起天道茜给丝袜大郎包的，也算是好得多了，所以道声谢谢(**ありがとう、カンナ**)。

3. 堇的相亲会与天使长的妹妹(?)

"噢，原来是大神少尉，外面那么吵，我还以为是谁呢!"主持相亲的，正是堇的祖父神崎忠义，"现在，各财团对帝击的资金援助已经终止，这一点，你也一定知道了吧，如果你能答应就这样的默默离开，我一定保正对帝击的资金再开，如果带走堇的话，后果你一定知道吧。"

用不着考虑什么，当然是要带走堇(**すみれくんを连れて归ります**)，怎么可以因为这种小事就将堇的一生……

"这是真的吗?这真是你作为队长而冷静作出的判断吗?"神崎忠义不像是个会轻易放弃的人。

"够了，作为帝国华击团的副司令，我完全可以确证大神刚才作出的决定。"这时，从旁边传来了一位女性的声音。

【ANIME(动画)】

"帝国华击团副司令——藤枝枫(**かえで**)"那位俏丽的中年妇女走近到大神身边，"你就是大神少尉吧，果然和姐姐说的一样呢。"

这么说来，眼前的这位枫，应该就是前任帝击副司令藤枝绫目的妹妹没错了，不但外表上继承了绫目的端庄，就连声音也一模一样(因为根本就是出自于同一位声优之

口)，可惜初次见面没多久，神崎的宅邸就受到了黑鬼会的攻击，幸好枫已用翔鲸丸将连同堇在内的光武运送过来，在作战计划的 LIPS，自然是应选择确保宅内人员安全的作战方案(人人の安全确保が优先)。

4. 手多也没用

【作战 A】

敌胁侍・改的目标，是破坏神崎的宅邸，然而，由蕉与堇这两位实力型的角色加入后，想做到这点可能性比米田回复意识的确率还小，敌胁侍・改中，唯一高机动性的轻型，会不断在宅门的位置出现，它们以神崎宅邸为第一目标进行作战，只可惜 t 型轻的耐久值与防御力低下，最终也不过是些敢死队员罢了，等到神崎府上人员都撤离现场后，战斗转换。



【蕉】

靠近后的 LIPS 中选"那当然罗!(もちろん)"就可安心了。

【堇】

堇行动时的通信中，不要开和不喜欢听大神开玩笑的堇说关于相亲的笑话(就算真的想和她相亲也不可以)，同样是选第一项来减小是非。

【对 BOSS 战】

土蜘蛛的魔操机兵八叶，使用的必杀技九印曼荼罗，是以自己为中心，射程为五的八方向散射全员攻击，加上普通攻击为射程二，周身一圈的全员攻击，所以如果围攻的话，会相当吃亏，实际打起来嘛，还是要围上去快速解决的。(笑)

【战斗结束后】

还没能多看几眼枫，樱又开始生气了，由里再次传来的是支配人米田恢复意识的消息，前去陆军病院探望时，他依旧是那样的开朗，而且，听说二个月后就可以出院，但禁酒的病房一定会使米田感到极为漫长的吧。

SAVE

【第四话预告】 晚上好! 红兰与樱花请多关照

红兰&樱花(关西口音)

次回 樱花大战Ⅱ
火球大破坏与艺妓 GIRLS

太正樱花的浪漫风情
决不原谅那个坏家伙!

1. 你好! 红兰



转眼已迎来夏天，酷暑中，樱与大神正前往陆军病院探望米田，"这夏装如何"，樱拎起裙子提出了女孩们永不嫌烦的 LIPS，而大神也机械的奉承道:"非常合适啊(よく似何ってろよ)。"之后就安静的等待着表示樱信赖度 UP 的清脆铃声响起，然而传过来的却是"汪汪"的叫声，原来在路中间有条没有项圈的小狗不断向这儿叫唤，而此时，正有一辆车急速的行驶过来，"冲过去救它(飞び出して助ける)"的 LIPS 时间很短，决定救小狗的话要快速选定。

幸好大神与狗都没受什么伤，从车里走出来几个穿军服的家伙，不但没有道歉反而质问大神突然窜到车前有何企图，当他们询问姓名时，考虑到华击团是机密组织，最好以时间切来对应。可惜就算是保持沉默依然会被他们认出身份，"原来是只靠女人维持的腐败部队，今天就让我们来好好教训一下吧!"那个蛮横的士官说完后就拔出了拳头，这时无论大神是否抵抗，同样会被他们击倒。

【ANIME(动画)】

从车里出来的，是陆军大臣京极庆吾，他喝住了手下之后，转过脸来对樱说:"是樱花小姐吧，一看到你的脸就让我想到你的父亲真宫寺一马。"

"你认识我的父亲?"樱怀疑的问道。

"是啊，你最好别像他那样无能的死去，找个平安的地方苟且一生吧，樱花小姐。"京极说完这些后返回了车中。

怒不可遏的樱花直接到了米田的病房门口，都无法平静下来，为了不让米田太操心，大神关照樱别将刚才的事告诉米田，"我没有能够尽到责任。"米田病房中传出了对话的声音，"别放在心上，只是我做的梦也没想到会在那种地方被击中，不过他们是拿我没办法的。"接着还传出了米田开朗的笑声，先前的那个声音告辞后打开了病房的门，原来说话的人是加山雄一。

"哇……大神! 你怎么在这里，啊，大海真好啊是不是?"加山忽然变得慌张起来。

这时大神回答的 LIPS 又是单纯影响性格槽的那种，选第一项"是啊，没错(たしかに…いいな)"将成为软派倾向，选第三项"这里是医院"却正好相反，一般这种 LIPS 中，都有三种回答方式，一项是软派回答，一项为硬派，剩下的一项为中立的回答，按自己的性格去选就 OK 了。

支配人的病房中，遇上了已完成了花支部工作的红

兰，当米田发现了大神的伤后，樱花还是忍不住将被京极手下打人的事说了出来。京极是很年青时就踏上了陆军大臣的位置，他提倡的“以军治国”的思想得到了许多血气方刚的年青将校的支持，米田告诉大神庆吾的背景后，还劝樱花要多忍耐，探完病离开时，米田让大神单独留下之后，拿出了他在降魔战争中使用的爱刀——神刀灭却，要大神代为保管，LIPS 仍旧是影响性格的回答，分别为“接受(**おあずかりします**)”、“不接受(**おあずかれません**)”、“为什么?(**なせですか**)”。

病院门口，刚才被救的小狗竟然在等大神，樱提出想带回去养的 LIPS，选择“好吧，就那样(**いいれ、そうしょう**)”才能使身边的两个女孩的信赖度 UP。

2. 二人三脚?

【サロン】

为了给小狗起名字，大家都聚到了沙龙，因为大家意见都不同，所以最后还是由大神来决定，用哪一个名字，LIPS 中的“好吧，就叫做×××(**よし×××にしよう**)”是决定名字，“还要再想想(**もう少し考てみるよ**)”为否定，第三项是夸奖所对话的女孩的夏装漂亮，这对于像堇这类注重外表的女孩总很有效。

散会后，红兰约大神四点去她的房间，选择“我知道了，会去的(**わかつた、いくよ**)”之后，进入自由移动状态。

这次的自由行动时间，由 3 时至 4 时正，因为 4 时与红兰的约定，所以在三点五十五分就应该前往红兰的房间，以免因为迟到导致红兰信赖度 DOWN。

【地下格纳库】

早一些来时，看到红兰正在与光武们打招呼，这些由蒸气运行的大铁罐，对于红兰而言，就是一个个活生生的东西，大神上前后要说的话是“红兰真的是很喜欢机械呀(**本当に机械が好きなんだね**)”。

【浴室】

在更衣室的柜子里放着樱花上午穿着的粉红色裙子!!!

【舞台】

不太晚来的话，可以遇上堇在遐想演出的事，对于她自信的看法选择“我也那样认为(**そのとおりだと思うよ**)”。

【音乐室】

织姬多数时间都会在音乐室，只要大神一靠近，她就会想出法子来修理她的队长，这次她使用的方式是让大神来作她弹的伴奏指挥，如果答应(**よし、やってみます**)就可进入织姬的迷你游戏。

游戏的规则很简单，用升调 A 与降调 C，将织姬弹出的音符送到音调相对应的音阶线上就可以了，完成后织姬的信赖度 UP。

【一阶ロビー】&【二阶廊下】

在一层右侧的楼梯或二阶女生宿舍的过道上，可能遇上埃莉斯的 LIPS，当时她告诉大神 7 月 5 日是她的生日，问及她多大了时，选择正确或大于她实际年龄的岁数，同样可以提高她的信赖度，关于送什么生日礼物的 LIPS，选项是“想要什么(**をにがほしい**)”、“做一个蛋糕(**ケーキを**)”与“去约会(**デートに行く**)”，因为都可以让埃莉斯高兴，所以可以安心的去选。

【厨房】

只有在 3 时半之前来，才会发生与蕉的 LIPS，当时蕉正在做她的家乡料理，使用的材料是苦瓜与鸡蛋，与天道家的小茜所不同的，蕉所做的菜蛋外表不行但味道却不错(**うまそうだな!**)，而且蕉说在三点半做完后，请大神也一起到食堂去吃。

【食堂】

三点半之后来时，就可以与蕉比赛谁吃饭的速度快，饭菜以及茶共有三份，拼命的快速选就可以了。胜出后，肚子涨得难受的大神还未能高兴上几秒，就发现蕉吃的，原来是六人份的。

【卖店】

惯例、惯例!

【中庭】

中庭里的樱花，又换上了和服在进行剑技的练习，答应帮她练习(**よし、やろう**)之后，进行樱的迷你 GAME。

GAME 中，A、B、C 三键分别为樱用刀切的三条轨迹，当大神抛出的草人与轨迹重合时，用相应的键去切，但一回合每个键只能使用一次，如果一刀切中二个或更多的草人，所得点更高。

【サロン】

三时半以后到沙龙时，堇已在悠闲的喝茶，路过的大神要受到堇关于茶道方面问题的测试，首个 LIPS 在红茶中加入的是果酱(**ジャム**)，之后给堇倒茶时要说：“热水请慢用(**お汤をそそぐ…**)。”

【队长室】

现在可通信的，只剩玛丽亚一个了，而且她也正在回来的船上，预定明天到达。

【蒸气演算机】

红兰的新发明，正在用演算机验证，总能弄些新发明的红兰，的确是真厉害呀!(**さすがは红兰だな**)

【かえで的部屋】

枫是代替绫目来担任帝击的副司令的，她房间的摆设与绫目是完全不同的风格，她本人也说比起喜欢和风的姐姐来，她更喜欢洋风，问她为何来帝剧时却会被她反问，LIPS 依然只影响性格槽，想抱怨就抱怨，爱花心就花心吧。

【医务室】

影山崎总不断的在帝剧各处活动，但没有LIPS发生。

【事处局】

不如改称这儿叫情报屋

由里：最近在帝剧中总有一个带吉它的男子出没……

霞：因为蕉回来了，所以厨房总报怨食料不够用……

由里：听说少尉带了狗回来，下班后让我们也玩玩吧……

霞：米田下周就可以出院，他应少喝些酒对身体才有好处……

……

【红兰的部屋】

按时到达后，红兰还在摆弄一些东西，大神边等边聊道："红兰总是在不停的拆装一些玩艺儿呀！"

"是啊，是早拆开的，是父亲的怀表，后来那个怀表成为了父亲的遗物。"红兰的声调开始有些下降。

"遗物？"大神不解的问道。

"我小时候正是中国辛亥革命时候，父母被卷入后，家人、亲人、姐妹，一切都失去了……后来，被绫目带到了日本，在帝剧，米田让我从事喜爱的机械工作……可以说我共有三个父亲，中国的生父，来日本时神户的养父与帝剧的米田，所以，向米田射击的那个家伙，虽然不知道他在哪里，但我一定不会放过他的。"说到这儿时，红兰显得特别激动。"啊，对了，这是今天的新发明，大神，你把它打开吧。"

(**思いっきり**)的LIPS因为关系到红兰信赖度的大幅提升，所以还是不要让它时间切为好。

【ANIME(动画)】

3. 樱花与红兰当了艺妓！？

【队长室】

夜里，刚睡下不久，就被埃莉斯与蕉叫醒了，原来，樱与红兰私自跑去找京极庆吾。为此，大家已在沙发考虑对策，作为队长的大神，当然应马上赶去(**よし，わかった**)。

【サロン】

影山崎诉说了事情的原由，是因为她将自己白天在陆军省听到的"京极庆吾今晚刚在科亭与部下密会"的消息告诉了樱花，所以樱与红兰才全私自跑出去调查。事到如今，大神只有"快去把她们追回来(**すぐに追いかけましょう！**)"了，而花组的其它成员，留在帝剧待机以备行动之需。

【科亭】

此时樱与红兰，已扮成艺妓混入了科亭的酒馆，大神到达后也立即进入馆内寻找(**よし，行くぞ！**)她们，转了半天之后，只剩下二个房间未察看。这时，从一个房间里传出了女孩的尖叫声，正要前往时，却被一个叫山田的大叔拖住非喝几杯不可。

前面喊叫的女子，正是樱与红兰，她们正被一些客人纠缠，幸而红兰使用"烟幕君"这才摆脱了醉熏熏的客人，正当她们打算继续探找京极时，科亭发生了火灾。

大神这边听到火情后，山口问大神的打算时，应回答"要去救伙伴(**二人を助けに行きます**)"，然后不久就可以发现在疏导人群的樱，从她那里得知红兰一个人留在里面找纵火者时，大神决定一个人去找红兰(**俺が紅蘭を助けに行く！**)，让樱带着山口去安全地方。

进入里层房间时，要先记住走的方向，不久，就找到了快被火包围的红兰，此刻她已被情绪支配，无法冷静下来，大神只好上前(**頬をたたく**)。

带着红兰脱出时，按原来进来路线相反的方向选择，就可以安全脱离，刚跑出火灾，正遇上黑鬼会的五行众之一的火车，那么纵火的就是黑鬼会没错了，而火车的目标，却不仅是樱与红兰，还有山口亦是他袭击的目标，所以在翔鲸丸增援达到后，作战方案是(**援衛作戦でいこう**)。

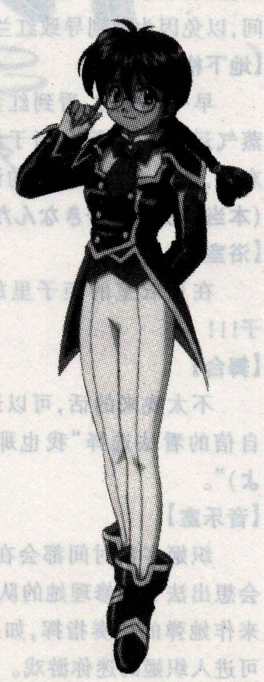
4. 烧啊、烧啊、烧啊……

【战斗A】

战斗胜利条件是山口大叔的车按指定路线脱出，所以快速将路上的胁侍与焰(机械)心意上消灭就可以了。

【红兰】

红兰行动前的LIPS与前作中一样，是让大神辨别她的作战类型，正确的是"后方支援型(**後方支援型**)"，当然这一话实际作战时，信赖度极高的红兰放在后方就太可惜了。



让大神移动至红兰相邻的一格时，红兰会因为自己的发明同火车一样给人们带来不幸(基本上受害者总是大神)而难过，此时安慰她的话是"给更多的人带来了幸福(**多くの人を幸せにできるよ**)"。

【对BOSS战】

想不出对付火车的五钴时要注意什么，因为他实在太弱了，更何况还有玛丽亚来助阵……

【战斗结束后】

与火车战斗结束的数周后，在科亭救下的那位山口大叔也到帝剧来看戏，不过他这次穿的，却是海军大臣的制服，"我们海军省永远支持帝击，而且我个人也是帝剧花组的戏迷，所以要加油噢，年轻人。"海军大臣山口和非这样说道。

"这多亏了樱与红兰的暴走。"这是大神的回答(笑)。

【第五话预告】

温泉,那是身体的休息,
夏休,那是精神的休息,
稍稍告别紧张的战斗时间。



次回 **樱花大战Ⅱ**
喜悦与害羞的暑假
太正樱花的浪漫风情
现在,只有我们想拥有

1. 米田的礼物

【卖店】

帮助椿打扫完卖店后,从她那儿听说下个月有新人来暂替她在卖店工作,而椿要去做的工作内容,就连霞与由里都不知道,还不等大神追问,大门口传来了米田的声音,虽然刚出院,但他看起来已恢复如初,并宣布要开宴会来庆祝出院。

【药屋】

到此,花组的全员都已聚集到了乐屋,玛丽亚身上穿的,似乎仍是从纽约带回来的时装,米田问大神玛丽亚的服装如何的LIPS,三项选项的内容分别为"很合适(**よく似合,てるよ**)"、"好帅(**カッユイイ**)"与"很美(**美しいよ**)",事实上三项选择都令玛丽亚高兴,只是旁边有这么多队员(女孩子),该怎么选应该不难吧。随后米田为了表示对大家的感谢,答应让花组到热海的温泉旅馆进行为期四天三夜的夏休,轮到大神表态时,可以道谢(**ありがとございます**)问支配人为何不起去以及帝剧怎么办,这个LIPS不影响信赖度。

2. 别过来!

第二天早上10点,是花组集合开始夏休旅游的时间,大神起床时已经9点,在到玄关集合前的这一小时内,是自由行动时间,大神可以到各个队员那去探访,但因为每个队员的作息习惯的不同,所以LIPS出现在场合对时间的要求比较严格,比如玛丽亚起得比较早,她在9点20分之后就不在房里了,而织姬如果不去喊她,她就会睡到9点59分!

【二阶廊下】

队员宿舍的过道,9点10分以前路过时,会遇上正打算前行地下格纳库的红兰,但没有LIPS发生。

【地下格纳库】

跟随红兰来的话,可以看到她临行前还为光武作整备工作,给她加油(**ガンば,てくれよ**)之后,可以从她那儿了解光武是怎样诞生的,听完了之后,可以说"很有趣(**それ……おもしるいな**)。"但红兰的信赖度并不会上升,只是她会告诉大神9时半之后,她会去中庭收西红柿,如果有时间,可以去帮她,以上的内容,在9点半以后才到格纳库就不会发生了。

【玛丽亚的部屋】

9点20分以前可以进入到玛丽亚的房间,看桌上的本子后,玛丽亚说是她的日记,还会问大神是否也写,这里选择"也写日记(**一应,つけてるよ**)"就可以使玛丽亚信赖度UP,而后放在桌上的日记,不要再去碰了,女孩子的床同样是不可以多看的,因为没有什么再多的东西,还是早些离开为好。

【蕉的部屋】

蕉因为昨天夜里练功而没睡好,LIPS中选择(**めのこなんだから**)的项目后,蕉信赖度UP。

【堇的房间】

堇随身要带的东西很多,竟还有枕头,原来她是一个没有用惯了的枕头就无法入睡的女孩,而大神就不可以那么娇贵了:"我不要紧(**俺は,平气たな**)。"这个LIPS时限为9:30以前。

【樱的部屋】

同样是9点30以前来的话,樱花会问你在红、青(蓝)、黄中最喜爱的颜色。

【织姬的部屋】

织姬是个地道的大懒虫,如果大神不大声叫起她(**大声でお……**),那么她一定会迟到的。

【书库】

堇起床后(9:30)会来找一些旅途中看的书,而书库中最能用于消磨时间的是小说书(**小说かな**)。

【游戏室】

在玛丽亚离开房间后到游戏室,可以看到她正在玩桌球,同她一起玩(**よし,やってみう!**)时,击球要看准了之后再击(**思いきって突く**)。

以后再来时,还会遇到过来拿牌的埃莉斯,但没有LIPS发生。

【中庭】

9:30之后,红兰如预定的在那里收西红柿,选择帮忙(**ああ,いいとも**)之后开始红兰的迷你游戏。

【厨房】

9:30之后来厨房时,蕉与埃莉斯各自在找点心与糖果,如果大神也同样带点心(**腹にたまるものかな**)蕉的信赖度UP,反之,带糖果(お果子かな)会使埃莉斯售赖度UP。

【大道具部屋】

"等到了热海……然后就…",从大道具部屋里传出说话的声音,察看之后才发现是影山崎。

【枫的部屋】

与前作绫目的房间一样,可以从枫那里打听一些消

息,离开时,枫还会提醒大神别忘记带通信机。

【食堂】

9:30以后到食堂,又可以与蕉比赛吃饭,依旧是三人份饭菜,快速把所有项目选定就可以了。

【卖店】

椿下个月就要离开了,很可惜她不能一起去热海,而她所要去执行的秘密工作,究竟是什么呢?

【医务室】

9:30以后到医务室时,可以看到樱在病房,“有什么不妥吗?”大神关心地问道。“没什么,只是准备一下急救箱,大神君你看还需要带些什么吗?”樱凑近后问,因为是无关信赖度的LIPS,带什么各位队长自己决定吧,“晕车药(**酔い止めがあるといいなあ**)”、“中暑药(**キズ药があるといい**)”与……“迷魂药(**ほれ药かな**)”。

【事务局】

霞这几日来时常在地下仓库听到怪声,使她十分惊慌,此外,还有许多关于帝剧的情报。

【仓库】

就如霞说的那样,听到了类似挖洞的声音,可以选择“调查墙壁(**壁を洞べるてみるか**)”、“假装离开(**立ちきるふりをする**)”及“离开(**立ち去る**)”三种无时限选项,但终究没能查出什么。

【浴室】

9:30以前,红兰会去洗澡……

【玄关】

10点前往集合的地方,如果10点后还未去的话,是会被强制执行前往的,如果没有回房拿通信机,枫也会送来,玄关外停着米田搞来的蒸气巴士,临行前的LIPS,说“那我们走了(**はい,いてきます**)”的场合,帝剧的安全问题会由玛丽亚提出。这时,米田与枫将他们请来的帮手亮了出来——陆军部的蔷薇组,说实在的,他们都是些有怪癖的家伙(根本就是变态),除了中间的丘菊之丞之外表上还看得过去,其它的,就无法令人理解了(**ど,どうも……**),大神结结巴巴地应付完之后,愉快的夏休旅行,终于开始了。

2. 大家的GAME

蒸气巴士正在路上奔驰,离到达热海还有一段时间,这段时间里,可以与埃莉斯、樱、玛丽亚一起玩大富豪的游戏,这种牌进行的方式与我们平时玩的牌差不多,首先与其次胜出的人分别被称作大富豪与富豪,败与大败的,被叫作贫农与大贫农,每次再开时,大富豪与富豪,分别可以从大贫农与贫农手中榨取两张及一张最大花色的牌,再还以随意的杂牌。大富豪想保持地位就必需要连任,一旦跌落,即成为大贫民,大贫民每次最大的牌都被征收,想要翻身就只能依靠“革命”,革命的方法是打出四张同号的牌或三张同号牌加上JOKER,革命之后,牌的大小顺序立码颠倒,手中持着从贫民们身上压榨来的大牌的富豪们,顿成打击对象,满手废牌,当即跌落……

决定玩大富豪时选择“来玩吧(**とし,やろう**)”、(**ルールを教えてよ!**)是询问规则,最后一项是放弃。

红兰在车上也一直忙着组装她的发明,不一会儿弄完后,红兰拿起那个玩艺儿向大家介绍道:“看,这是我的最新发明,照像君……”。话音未落……

【ANIME(动画)】

热海的剑绿园温泉旅馆,是历史悠久的休养圣地,刚从巴士上下来,蕉迫不及待地要带领大家去看海,作为海军出身的大神,自然应有同样的冲动(**それじゃ,行つてみるか**)。

蓝色的海与天,金黄色的沙滩,红色的女孩们,离开充满蒸气的大都市,回到自然怀抱中的感觉在玩GAME时也会不同。红兰的LIPS,问及大神到海边打算怎么玩,按各个女孩的性格,蕉与樱花一定想游泳(**やっぱり,ひたする泳ぐよ**),织姬与堇偏爱悠闲地砌沙子(**砂沙でこうらチしだな**),而“切西瓜(**すいか割りかな?**)”是红兰与埃莉斯喜爱的游戏,只有玛丽亚,因为从小在寒冷的西伯利亚长大,游泳对她而言,是件可怕的事。

“真正的海真是太好了”,背后又传来了熟悉的声音与熟悉的台词,加山这次终于在真正的大海面前摆起了姿式,“的确不错(**たしかに,海はいいああ**)”,但是话说回来,加山“怎么会在这里(**お前,なぜここに**)”“别管那么多了,男儿要像大海一样心怀宽广,在井里又能做些什么呢,好了,再见了老朋友”,说完这些,加山那家伙又消失了。(毕业后这些年来,那家伙在学忍术吗?)

3. 宁静……骚乱的海滨之夜

晚餐是和风式的食物,织姬面对着生鱼片(OSASHIMI)不知从何下手,将详细地吃法告诉她:“稍微蘸少许的一点点淡淡的芥末再吃(**しょうゆと……**)”责编:有这么多形容词吗!你还是怕芥末呀。AKIRA:为了织姬,我这周已吃了二次意大利面条了……“是啊,大神君,你看人家蕾妮,吃芥末后一点反应都没有”。影山崎也随声附合,(AKIRA,闭嘴!再罗嗦我就揭你老底!)

晚餐后聊了没多久,又到了该睡觉的时间,“少尉一个人睡真冷清呀”大家开玩笑着说:“那么就和我们睡一块儿吧。”影山崎不像是开玩笑地说。当大神红着脸考虑留(**それじゃ,お言药に甘えて……**)与不留(**いや,それはまずいよ**)时,樱花瞪着大神说:“你在想什么呢,哈拉子都留下来了……”。

临睡前,红兰提议玩中国四千年来传统的游戏——抛枕头(?),在之后的枕头大战中,大神分别有三次保护队员的机会(×××**かばう**),三次可选择的女孩分别为(樱、埃莉斯、蕉)、(堇、红兰、玛丽亚)与(织姬、蕾妮、崎)。

玛丽亚在游戏结束后会责怪大家不该那么喧闹，用“对不起(**はい，すいません**)”来道歉就可以了。

半夜里，堇会偷偷起跑到大神床边：“少尉，嘘～别出声。”既然是堇的要求，那么就别选 LIPS 中的项目等到时间切，看周围没有什么动静，堇又接着小声说：“明天大家分别要去爬山，游泳与洗温泉，我与少尉二人一块到海边……“还没等堇说完，八对火辣辣的目光从门口射来。“堇，你想一个人独吞少尉吗。”蕉首先打破了夜里的沉静，“是啊，大神君你怎么打算的。”樱花也不依不饶的，这时的 LIPS，傻笑与装睡都分别会造成樱与堇的信赖度 DOWN，所以只好发怒(**怒る**)，用责备大家不应该吵闹来讨好玛丽亚。

4. 误会的大海，喧闹的山林与混浴温泉

如同堇半夜中讲的那样，花组的队员分成三组活动，大神只能挑选其中一组一起活动，发生的 LIPS 也会随之而不同，因为是放松的游玩，LIPS 是不会使信赖度 UP 的，只有明显错误的举动，不要去以身试法。

【爬山的场合】

和蕉、红兰一起爬到山顶，放开嗓子大喊“YAHOO”的感觉，是在城市中无法体会的，可惜娇贵的织姬早就累得气喘嘘嘘，一个劲地抱怨日本的山和日本的男人一样不温柔，而蕉则为大神辩护，“你再那样唠唠叨叨的话就会与堇一样养成坏脾气了”。蕉刚说完这些，海那边的堇就“啊啾！”。

山泉边，织姬被从大神手中滑落的鱼吓得失去平衡，跌倒在水中，这时在边上大笑，那只有乱马那种家伙才做的出，一般帅哥的作法是将手递给她“来吧，织姬，还在等什么”，遗憾的是织姬依旧不吃这一套。

【海边场合】

“少尉你认为像我这样的 TOP STAR 会失去平衡吗？”虽然站在皮筏上的堇嘴上很自信，但这也无法阻止她的跌落，是否救她(**すみれを助ける**)的 LIPS 留给大家自己选。

在已知道妮是女孩的场合，这里还会看到换上泳装的蕾妮，就像是 LIPS 中的选项那样，很可爱(**か，かわいい……**)。

【泡温泉的场合】

泡澡能使紧张的身体得以松驰，这是没的错了，但此刻在温泉里的大神比任何时刻都更为紧张，因为玛丽亚、樱花与崎正向这里走来，原来她们与大神一样不知道这儿是混浴的温泉，(崎是知道的！但这是她的一惯作风)。

潜伏在水中的大神一共有三次浮上的机会，太早浮上自然不会有好结果，而过了极限之后，是否浮上那就不是大神所能决定的了。

5. 卖鱼罗！

今天晚上是不可以再抛枕头玩了，而樱花拿出了她准备的礼花，一起在屋外燃放，看礼花时，最高兴的还是埃莉斯，“好漂亮啊”埃莉斯感叹到，这时的 LIPS，如果选择应承埃莉斯的“是啊，(**そうたね**)，埃莉斯的信赖度 UP，而选择“可惜太少了(**それじゃ，物足ないな**)”时红兰信赖度 UP，并且她会拿出她特制的大礼花来燃放。高空中，绚丽的礼花散开之后，喊“卖鱼罗！(**さ～かなや～つ！**)”比起“看花罗(**た～まや～つ！**)”会使更多的队员信赖度 UP。

6. 蕾妮是おんなのこ一后

临睡觉前，大神独自去温泉洗澡，在温泉淡淡的雾气中，蕾妮正静静地坐着，如果大神还未发现蕾妮是女孩的场合，现在就会明白过来。

SAVE

愉快的时间，总是过得很快，夏休旅行的日子，转眼已过去一半，今天的活动，是大家一起去海边，其它的队员陆续行动起来，大神也返回自己的房间作出发的准备。

【朱雀の间】

回到房间里没多久，玛丽亚来提醒大神应该给帝剧发个通信了。“好的(**ああ，そうだな**)”大神边回答边回头去拿通信机，然而通信机却并不在原先放着的椅子上。而且，二个人找了许多也没有发现通信机的踪影。“怎么办？”玛丽亚问到，如果告诉大家的话，不但会扫兴而且会造成混乱，所以还是暂时隐密地进行搜寻(**もうすくこんを探……**)。

7. 玛丽亚，别松手！

由 10:20 至 11:00 是在剑绿园温泉旅馆搜寻通信机的自由活动时间。

【朱雀の间】

再回大神的房间里寻找仍然没有通信机的音讯，玛丽亚问大神认为通信机失踪的原因时，不可以擅自下断言(**……まだ，何と……**)的选项要等待一会才会出现。

【庭】

在庭院里遇上红兰后的聊天中，会有红兰问通信机运作是否正常的 LIPS，因为还不可以让大家知道造成惊慌，所以回答应是“一切正常(**そ，そだね**)”。

【廊下】

在朱雀间与孔雀间的通道上，堇询问大神这次夏休中印象最深的事的 LIPS，如果在昨日行动时是与她一起去海边的话，那么就选择带有海的项目就可提高堇的信赖度。

【孔雀の间】

影山崎因为怪日晒对皮肤不好，所以不同大家一起去海边。向她解释“有东西遗忘在了房间里(**この部屋に忘れ物……**)”，之后开始寻找通信机，但仍然一无所获。

【ロビ】

蕉她们已准备完开始向海边出发，因为通信机还未有

下落，所以不能与她们一同前往。(いや,……まだなんだ)或等待第二项转变为让她们先走。

【凤凰の间】

进去时，樱与织姬正在试穿泳装，“少尉，你认为我们俩当中，哪一个的泳装漂亮，事先声明，二个都讨好的回答是不可以的。”织姬果然是比堇还精明的女子，既然她已说不可以说两个都好，那么只能丢卒保帅了，是啊，拿着手柄的队长，你要喜欢哪一个呢？(AKIRA：意大利面条比芥末生鱼块好吃！责编：这个喜新厌旧的家伙)对了，被两个女孩的泳装弄得差点忘记了过来的目的，“你们两位是否去过我的房间(俺の部屋に来なかつた?)”。

【脱衣室】

樱花与织姬那儿也没有通信机的消息，再前往脱衣室或温泉时，会遇上正打算洗温泉的蕾妮与埃莉斯，显然她们也对通信机也没有注意，虽然就在温泉边上，但现在是没有闲工夫去洗了(今は,忙しいから)。

【???】

11:00时不论到哪里，玛丽亚都会独自一人去向旅馆的人去打听消息，一会儿之后，她拿回了一块通信机的碎片，这里旅馆的小孩子们从附近的海滩边捡到的，所以玛丽亚与大神又一起去海岸边调查。

【礁石洞穴】

果然在岸边的礁石边发现了被破坏的通信机，显而易见这是人为的破坏，其目的一定是想中断大神与帝剧的联系(俺たちの通信を妨害すろためじゃ)。与玛丽亚在接着的搜寻中，发现了礁石边的洞穴，在判明完洞中有空气之后，开始与玛丽亚一起向洞中摸索，这个天然的洞穴的地上与四壁都相当滑，这是涨潮时海水灌入的证明。摸索了不多久，就在洞穴的尽头又发现一台通信机。但还未等靠近它，就发出了受信的蜂鸣，于是由玛丽亚来尝试着接受(受信してみろ)，通信的对方是黑鬼会五行众之一的金刚，当玛丽亚告诉他通信机已经破坏时，金刚称赞水狐果然是有手腕的女人，因此确认破坏通令的是女性所为。之后金刚询问作战增援的路线时，可假称由山或海的两种方式中的一项，与金刚切断通信后，用这台通信机与枫取得了联系，翔鲸丸将很快将光武运抵，做完这些后，大神与玛丽亚才开始离开洞穴，而这时，潮水已将洞口淹没。

紧紧抓住玛丽亚的手，在用温柔(やさしい……)或强硬(强くばます)的方式鼓励不会游泳的她之后，一同潜水向洞口游去，尽管大神已用了最快的速度，但到洞外时，玛丽亚还是昏迷了过去，虽然这时最应该做的是替她进行人工呼吸，但因为已答应过玛丽亚，所以握住她的手请别松开(手にぎろ)。此时，在两人的上空，翔鲸丸开始将光武投下……

SAVE

8. 这个世界里没有可以信赖的人



【作战 A】

目标是胁侍全灭，因为有敌人的增援赶来，所以时限为3个回合，一般完成敌全灭，只需一个回合多一点。

【玛丽亚】

“这次的夏休被黑鬼会打扰，下次我们二人一起来(にんで来たいね)。”移动到玛丽亚边上的大神说。

【对BOSS战】

如果可以做到在一个回合之内击倒水狐的宝形，那么就无需去应付第二回合出现的金刚的增援，不知道这是否是可靠的说法。金刚出现后，会用他的大日剑去庇护宝形，这是一般常识的作法，另一种作法是利用作战目的为击败宝形这一点，在耗尽金刚的庇护之后就可达成，要注意金刚庇护的次数与大神不同，有九次之多，而且水狐的能力也……

【金刚】

金刚出现后，总嚷着要与花组决一胜负，不想丢花组的脸的话，在这儿选“来多少次也是一样的(何度数，ても同じにとだ!)”。

SAVE

【第六话预告】 我就像战斗机械一样



成为敌人的帮凶
但我……

次回 樱花大战Ⅱ
蕾妮，放下枪
太正樱花的浪漫风情
我究竟为何而……

1. 幸福的兰鸟

【作战指令室】

热海对黑鬼会的作战反省结之后，接着需要进行的是秋公演的“兰鸟”的准备工作，所以大家都赶回舞台去了，只有大神一个被枫叫住，枫提醒大神，近来蕾妮的战斗效率下降，可能有什么问题存在。

【舞台轴】

第二天前往舞台，蕾妮与埃莉丝

正在排练，这次“兰鸟”的男女主人公，就由她们两来扮演。当扮演森之女王的玛丽亚向蕾妮问道：“少年啊，你究竟为什么而战”时，蕾妮忽然停顿了下来，这时大神提起嗓子应援道(**しにを应援する**)：“蕾妮，谁都会有失误的，别放在心上”，一起看排练的蕉高兴地回过头来说“是啊，队长说得没错，DON’T MIND，蕾妮”。“笨蛋，你们那样大叫大嚷地，台上的气氛都被破坏了。”堇生气地说，接着织姬也说：“应援蕾妮是没有用的。”真是不幸啊，竟然遭到两位女士的反对，看来这个 LIPS 还是时间切更好一些。

舞台上的排练又重新开始，再次到那一幕时，蕾妮又一次中断了，当埃莉斯问她是否有不适时，她请求别再让她演了之后就一个人离开了，“蕾妮好奇怪，一定是哪里出了问题”，了解蕾妮的织姬惊叫道，问题看来果然十分棘手，大神现在不得不单独找蕾妮谈谈。

2. 战斗的信念

离开舞台后的五时至六时，是自由行动时间，如果直接去蕾妮房间的话，LIPS 结束之后，自由行动时间也同样结束，那样会损失大量 LIPS 的机会，所以还是等到了六时由大神自行去的比较好。

【一阶廊下】

走出没几步，迎面跑来一个陌生女孩，经自我介绍后了解到她是来接替椿经营卖店的津穗美(**つほみ**)，打招呼的 LIPS 只是影响大神性格的选项。最后，她告诉大神她还急着去事务局之后又急忙跑开了，但是……“喂！事务局是往这边走！”。

【一阶廊下】

再次行动后没走几步，又遇上了蔷薇组的三人众，他们除了告诉大神蔷薇组已赶至帝剧地下仓库的隔壁之外，还有许多情报提供给大神，并提供注意夜间的台风，虽然他们个性上都比较奇怪，但却并不像什么坏人，

【音乐室】

5:30 之前前往，红兰正在研究钢琴发音原理，和她打趣到，“看吧(**解体してみたち**)”。

【地下格纳库】

5:30 前，如同大神的台词一样，堇出现在格纳库还真是罕见，而堇的神情也比平时要严肃：“少尉，你不感到在热海的战斗，黑鬼会竟对我们的行踪了如指掌，这有些奇怪吗?”“莫不是，我们内部有…(**もしかして，内部にスパイガ**)”“是间谍，少尉果然想得和我一样，”堇稍有些得意地说：“我们不可以大意的了。”

【药屋】

5:30 前，药屋中樱花与织姬正在争论对蕾妮的问题所应抱的态度，樱自然是十分关心别人的女孩，而织姬则认为蕾妮的事应自行解决，所有都有各自的道理，所以只好选自己偏爱的女孩了的想法了。

【屋根里部屋】

5:30 前，蕉正在修补屋顶以防晚上的台风，似乎今晚的台风是强烈，所以就拜找蕉多辛苦了(**さすが，赖もしいな**)，如果再选“帮忙(**とし，手传うよ**)”，还可以进入蕉的迷你游戏，此游戏形式上有似“超级玛丽奥”，用 A 与 C 键跳跃，B 键交换人手，要注意的是蕉跑得快，而大神跳得比较高。

【书库】

5:30 前，玛丽亚来找有关“兰岛”的书籍，她的 LIPS，让我想起某个男子在被真村香用门撞击后的台词(**たしか“幸福”のにとたよね**)。

【テラス】

5:30 前，红兰与织姬在聊天，说到台风时，红兰会问：“台风，是源自于哪国的语言。”这时，正在用 220 伏电压玩游戏却满口日语的大神队长自豪的说：“是中国吧(**中国语かな**)。”

【樱的部屋】

玩过前作的队长一定对樱花怕打雷的性格记忆犹新吧，今晚的台风与暴雨必定会有雷电交加，安慰樱的方法是告诉她“晚上，去看她(**夜，见に来ようか**)”。

【玄关】

无论是从蔷薇组或是枫那儿，都可以打听到玛丽亚在 5:30 分要去买火柴与蜡烛等非常品，所以在那时去玄关，就可以遇上正要外出的玛丽亚，只有选择“一起去吧(**いっしょについて行にうか?**)”才进入之后玛丽亚的迷你 GAME。

【サロン】

5:30 后，每次都可以用比赛吃饭的速度这种简单的 LIPS 给蕉提高信赖度，但大神，也快成为饭桶了。

【煅炼室】

5:30 后“烦恼在练习时，会与汗一起流掉”，这是蕉的思维方式，她也同样希望蕾妮能忘却烦恼，“是啊，一定可以解决的(**きっと，解决できるさ**)。”大神也表示同意蕉的看法。

【中庭】

5:30 后，埃莉斯正在中庭里忙碌着什么，她是一个非常体贴同伴的女孩，所以她忙着一定是为了雷妮的事(**しにに关系あるのか**)。

【浴室】

玛丽亚在买东西时打湿了衣服与头发，所以回来后她一定会去洗干净的。

【事务局】

从香津美式由里处可以得知棒的工作地点的通信号，还有帝国开发的只会下沉的蒸气潜水舰什么的……

【队长室】

椿的通信号为13600，通信的话，还有有与她约会(**デート**)的选项可以选，帝国NEWS中会有上次在热海的战斗报道："红色少年"在这个月已是最后一回了。

【支配人室】

从米田那里，可以打听津穗美与蔷薇组的一些事。

【卖店】

虽然可爱的椿被有些傻气的津穗美所替代，但卖店的作用，仍旧是相同的。

【かえで的部屋】

从枫的那儿，也打听一些杂闻与她姐姐一绫目的事。

【蔷薇组的部屋】

变态军人的聚集地

【レニ的部屋】

6点时，大神自行去蕾妮的房间探访，蕾妮的主要思想负担，是对自己信念的迷惘："队长，你是为什么而战的?"她侧过头来，忧虑地问道。从"为了守护帝都(**帝都を守るためた**")。"为了正义(**正义のためだ**)。与最后增加的"为了追求我幸福的兰鸟"中可任意选择。如果自己心中也迷惘的话，时间切就OK了。之后，无论怎么回答，都会被蕾妮赶出去。

3. 没有星空的夜晚

夜里，台风与暴雨如期抵达，在蝙蝠加山来鼓励大神之后(为什么他什么都知道呢?)，埃莉斯来找大神，原来她下午在中庭里用采来的花编织了一个花环，希望这个花环能给烦恼中的蕾妮带来福音，埃莉斯如此体贴同伴，大神自然也无法推却埃莉斯请求一同前往的愿望(**よし，行こう**)。

【しこ的部屋】

"为什么对我……"蕾妮迷惑地问道。"因为是重要的同伴。"大神继续开导蕾妮，"收下吧，你下午问的问题我也想了很多，但有一点已经可以肯定，那就是花组一定会守护你的，这花环，就是证明。"听大神说到这里，蕾妮苍茫的脸上露出了一丝笑容。

SAVE

"风，越来越大了。"枫担心地望着天空。

"真正的风暴，很快就会来到。"从一个靠着大树的身影传来了对话声 。

"前面事件的报告看了没有?"枫并没有回过头去。

"是指米田被狙击的事吗?"那个身影继续说着，"我们在内部的调查，罪犯已很明显了，那么，副司令的推断是?"

"影山崎吗?"枫忽然想到了什么，"糟了，蕾妮会有危险。"

【队长室】

夜间的11:00至11:30，是大神单独巡夜的时间，蕾妮与埃莉斯的房间里，会发生特定事件将自由行动状态结束，所以不要立即去。

【二阶廊下】

队员宿舍的过道上，枫正焦急地搜寻影山崎，在关照大神看到崎就通告她之后，便急忙离开了。

【地下格纳库】

红兰晚上仍在格纳库里为光武作整备工作，她不停地夸光武的原创者是天才，这时在LIPS中要快速(在另一项消失之前)选择大笑(**アハハハハ**)来表示对光兰所讲的感兴趣。

【浴室】

在浴室中的是桐岛蕉，提醒各位队长，蕉可是个眼明手快的人哟。

【さくら的部屋】

正在敲门时，天空中传来一个炸雷，就听到樱在房间里吓得大叫，这时只可以"隔着门安慰她(**トアを越いはげます**)"。

【蔷薇组的部屋】

受够了!受够了!!受够了!!!

【织姬的部屋】

意大利没有台风?织姬与樱正相反，她被台风的迫力所吸引，似乎有创作钢琴曲的愿望。

【マリア的部屋】

白天借的书，玛丽亚还没有看完。

【アイリス的部屋】

只有埃莉斯感到了蕾妮的不安与气息地远去。她来找大神一起去蕾妮的房间探望，果然蕾妮的房间里空无一人，那只破碎的花环，独自躺在纷乱的地板上，这时，红兰忽然来报，蕾妮驾驶着她的专用机体外出了，情况越来越危险，花组全员集合。

【作战指令室】

事情已很明了，前次狙击米田，破坏通信机，不断将花组的情报泄露出去，正是影山崎所为，她真正的身份，是黑鬼会五人众之一的水狐。枫在指令室，将以上情况都告诉了队员们，大神还可以向她打听有关蕾妮的情报，原来在前次欧洲战争时期，在德国进行了一个创造最强灵力攻击战士的实验计划，蕾妮是其中唯一幸存下来的人选，计划要求她排除人性的一切感情，成为一台战斗的机器，所以蕾妮孤独的心灵是一般人无法体会的。

听完了枫的报告，花组开始分组搜寻蕾妮，与大神一起的，是一直关心着蕾妮的埃莉斯，出击命令分为全员信赖度UP与埃莉丝个人信赖度大幅度UP的"一定要救出蕾妮(**しこを，必ず救出するぞ**)的两种。

【ANIME(动画)】

暴风雨中，大家都努力地搜寻蕾妮，一直到拂晓前，埃

莉斯依靠着她超强的灵力首先发现蕾妮。

"蕾妮已经放弃了心，成我的了，这可爱的木偶，是你们创造出的杰作，来吧蕾妮，这些人都是敌人。"已控制了蕾妮的水狐，指挥着蕾妮与胁侍们，向大神发起了攻击，与对手作战的方法，可以让埃莉斯去通知其它队员（**みんなを呼んで来てくれ**）与带着埃莉斯共同迎敌（**俺と一绪にてくれ**）的两种，前者在战斗初只有大神一人，但第二回合就有增援到达，后者增援速度相对要慢一些。

蕾妮你还记得你问的"'为何而战'的问题吗，那我现在就来回答你。"大神拔出了防咒术钢制刀，冲进了胁侍群中……

SAVE

4. 为了所要守护的人而战。

【战斗 A】

战斗的目的是救出蕾妮，达到此目的首要做的，就是移动至蕾妮的邻接格，因为没有经验值与资金等的困扰，多余的战斗也无意义，速战的方式是只排除影响前进的敌人，尽快靠近蕾妮，那么，挡我者死！

【埃莉斯】

有埃莉斯或等她增援后，靠近她出现的 LIPS，选（**すぐくかわい**）后，她的信赖度 UP。

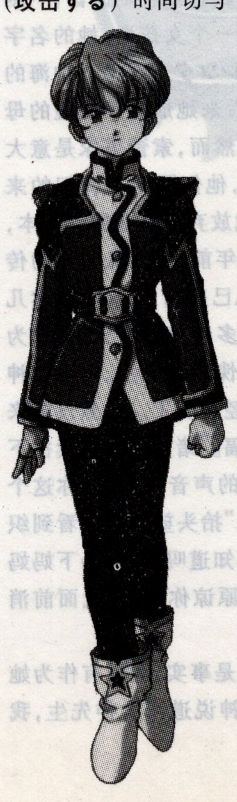
【蕾妮】

共要花二个回合的时间说服她，多重 LIPS 出现后，选择顺序分别为"我不是敌人（**俺は敌じゃない**）""攻击她（**攻击する**）"时间切与"一起战斗的同伴（**一绪……**）"。

【ANIME（动画）】

SAVE

5. 水狐的最期



【对 BOSS 战】

首次在对 BOSS 战前还给 SAVE 的，难到会很难……

【蕾妮】

"对不起队长，都是因为我，使大家受到了那么多的伤害。"蕾妮靠近后说，"那完全不用放在心上（**全然平气だよ**），现在还是先将敌人击倒，蕾妮，水狐正确的位置在哪里。"大神还忙着应付水狐的必杀。

【战斗结束后】

战斗数日后，秋公演的"兰鸟"连日大胜况，蕾妮与埃莉斯的演艺，受到了专家的肯定，有评论的人员说，在最后的场面中，兄妹俩之间充满了爱。

【第七话预告】

我……
最讨厌日本的男人了，
为什么会那样呢？

次回 **樱花大战 TWO**
换季的ヒタ

太正樱花的浪漫风情
……最讨厌了……



1. ヒタ的再会

转眼间，天气开始转凉，令人向往的秋天再次来到，ヒタ的祭会上，到处都十分热闹，在队员们分散活动后，大神也到处走动一下了。

【屋台をのぞいてみる】

实际上这是埃莉斯的迷你游戏。

【纸芝居を见こ行人】

低芝居就是类似于皮影或者图解故事的小型戏剧，这里的老大叔讲的是时下（太正时期）流行的"红色少年"的故事。

【ひとやすみする】

一个人休息的话，就会同织姬一起走动，当到了一个画像的艺人摊前时，织姬与那艺人却相互认识，而向织姬询问时，她却变得异常愤怒："别说什么傻话了，我怎么会认识什么日本男人。"说完她飞快地跑开了。

【队长室】

回到帝剧之后，对于刚才发生的事，实在令大神感到奇怪，可能这就是解开织姬性格障碍的钥匙。所以大神决定去与织姬谈谈。以后转入的自由行动状态，虽然目标是呆在房里的织姬，但在 2:00 至 3:00 之间同样有许多 LIPS 在帝剧的等待着大神，所以织姬的特定剧情，仍旧由自由行动时间切换自行去完成。

【一阶廊下】

2:30 前，路过音乐室前的通道时，会与红兰相遇，她告诉大神在 2:30 分时，她与樱花、蕉，将于中庭弄烧烤吃，请大神届时前往共享。用 LIPS 中的"好的，一定按时去（**ああ，行かせてもらうよ**）"，答应后红兰的信赖度 UP。或者，

等"可是,那件衣服是怎么回事(**ところでその服は**)"的项目出现后选择,然后红兰会解释到是由于天冷了所以换上的,大神的反应依旧是"非常合适(**よく似合,てるよ**)"。

【舞台】

2:30前,堇与樱花正在讨论蕾妮近来的变化。的确,自从那场暴风雨过后,蕾妮就像是换了一个人,对于花组的队长大神而言,那自然不是什么坏事(**本当こ,よかったよ**)。

【书库】

2:30前的书库里并没有人,随手拿了三本书出来,各是小说"蒙面的拳击手(**反面の拳斗手**)"、"战术原论(**战术原论**)"以及"究极的给会反巧入门事典——如何骗取她的心(**デート入门**)",因为玛丽亚正从背后走来,该看哪一本,心中有数吧?

【テラス】

2:30前在阳台,蕾妮说目前帝剧的景色似乎变了,虽然季节正在交替,但引起这些变化的,实质是因为蕾妮本身的变化——已将帝都作为自己重要的东西来守护(**レニ,变わ,たからだよ**)。

【厨房】

2:30前,蕉正在给2:30时的烧烤作准备,当她让大神烧烤什么时,告诉她是"烤红薯(**焼きイモだな**)"就一切OK了。

【浴室】

2:20前,埃莉斯在使用浴室。

【中庭】

2:30后,烧烤聚会按时在中庭开始,红兰边烤边问大神喜爱怎样的秋,LIPS中的"读书的秋(**读书の秋**)"、"艺术的秋(**艺术の秋**)"与"运动的秋(**スポーシの秋**)",分别对应红兰、樱花与蕉的信赖度UP,选自己所喜爱的吧。

【プール】

2:30后蕾妮在游泳池进行潜水训练,目的是将模拟机雷从池底的机械人中回收,在蕾妮请大神演示时,自然是海军出身的大神一展身手的机会(**よし,やってみるか**)。

【サロン】

2:30后,堇在沙龙与大神交谈时,透露她发觉织姬在离祭会时神情不对劲,然而,男人当多嘴婆是大忌,尤其是在一个女性面前谈别的女性的隐私,这是堇所无法容忍的,所以"将祭会时发生的事告诉她(**祭りの出来事を话す**)"的LIPS,安静地等时间切。

【マリアの部屋】

2:30后进入玛丽亚的房间,她在思考黑鬼会的目的时,提出"是想破坏帝都(**帝都を坏灭させること**)"的想法是正确的。

【卖店】

棒什么时候才回来呀?

【事务局】

这次的情报内容中,有许多是关于蕾妮的,看来不仅是花组,整个帝剧的人也都十分关心她的。

【队长室】

依旧只有原先的几种攻能。

【作战指令室】

米田正在与棒通信,问他内容时,他千方百计地错开话题后脱身。

【アイリスの部屋】

因为已睡着了,所以去的话,只是浪费时间罢了。

【かえでの部屋】

这个房间的作用,不如前作来的多。

【蔷薇组の部屋】

夜里会做恶梦的……

【织姬の部屋】

织姬将自己关在屋里,拒绝同大神交谈。同时,津穗美来告诉大神,玄关外有个中年男人在来回走动。于是,大神去看个究竟。

【玄关】、【食堂】

在门外徘徊的男子,正是在祭会上遇见的艺人,经过交谈,才知道他竟然是织姬的父亲,名叫绪方,现在是流浪的画像艺人。

"以前,我也向往作一个画家的,"绪方坐下后,开始向大神诉说他与织姬的事:"那时,我在世界各地游荡,一刻不停地在画,直到在意大利认识了一个女孩后。她的名字叫卡丽诺·索蕾塔(**カリーノ·ソレッタ**),是像地中海的太阳一样开朗,而且美丽的女子,后来她成为了织姬的母亲,我为了与她成婚,就去了她家。然而,索蕾塔家是意大利一个被称作'红色贵族'的名门,他们隔绝了我们的来往,考虑到卡丽诺与织姬的幸福,我放弃了事业回到日本,从此,作画家的梦也破碎了……半年前,无意从帝剧的传单上,看到了织姬的名字,原来女儿已来到了日本,虽然几次想来,但我离开她们母女已有十多年,现在已没有作为父亲的资格了。"说到这里,绪方惭愧地低下头。对于大神而言,织姬讨厌日本男人的真相已经查明了。"虽然没能来见她,但我一直在祈求她能得到幸福。"绪方正要继续往下说明,从二楼的过道上传来了织姬的声音:"撒谎!你这个骗子,别再用你的谎言欺骗大家了。"抬头望去可以看到织姬显得既愤怒又悲伤:"你以为我不知道吗?你是扔下妈妈和我的最差劲的男人,我绝对不会原谅你的,从我面前消失,别再出现了!"

"没有办法了,扔下卡丽诺的确是事实,我没有作为她父亲的资格。"绪方站起来后,对大神说道:"大神先生,我告辞了,以后织姬就拜托您了。"

SAVE

【队长室】

织姬的事依然没有得到解决，最令大神烦恼的就是织姬对绪方恨之入骨，而绪方又无勇气去改变这种状况，这样连说话的机会都没有，怎么可能使这对父女的误会打消呢。这时，蝙蝠加山又出现了，受到开导的大神又鼓起勇气去找织姬。

出门后的大神，又成为巡夜的自由行动状态，时限是由 9:30 至 10:00，顺序依旧是将织姬的房间放在最后。

【二阶廊下】

9:45 前，樱花正回房，红兰则要去地下格纳库，她们当然都发现了织姬的异常，这里的 LIPS，选“由我去和她谈谈(**俺が话をしてみるよ**)”使樱的信赖度 UP，另一项可以使红兰信赖度 UP。

【地下格纳库】

前往格纳库的剧情中，可以和红兰一起品尝红豆包，红兰是一个很开朗的女孩，所以说到一些有趣的话题时，要立即用笑表示感兴趣(**アハハハハハ**)。

【一阶廊下】

从格纳库返回的途中，看见堇正向舞台方向走去。

【舞台】

舞台上的堇，正在摆一些姿式，当被发现后，她自然是说明她并非在练习而是在赶虫子。这时虽然已可看出破绽但却不要为难她，而是随她的说法去应付：“啊，原来是这样(**……なるほど**)。”然后，就可以进入堇的迷你游戏了。

【中庭】

埃莉斯与蕾妮，此时正在看星星，埃莉斯在问到北斗七星的问题时，告诉她叫做“北极星(**北极星だるう**)”就可以了。

【食堂】

蕉也注意到织姬没有下楼吃晚饭，她对一些事的看法，最好还发表相同的观点“的确是那样(**たしかに，そのとおりだ**)。”

【マリアの部屋】

房间里的玛丽亚，还在看书，告诉她“正在巡夜(**见わりに来たんだ**)”或“考虑织姬的事(**织姬のこと……**)”都可以。

【浴室】

9:45 之后在舞台练习完的堇会来洗澡。

【织姬の部屋】

织姬依旧不打算开门，在之后的 LIPS 中，可以选择“不，有关系(**いや，关系がある**)”与“拜托你把门打开(**赖む，织姬くん**)”来对话，但织姬坚持她的立场，接下来在剩下的时间内，会不停地出现“放弃离开(**あきらめて立ち去る**)”的 LIPS，如果想听织姬的苦恼的话，就让所有的放弃的 LIPS 时间切。

“不知道哪个男人对你说了什么，就是因为他，才让妈妈那么痛苦，妈妈在我面前从不哭，但当一个人时……，”这就是大神在门外苦苦等待所得到的答复。

2. 混蛋！关键时刻的台词说不清

第二天，面对这水火不容的一对，大神采取了强硬的手段。

【ANIME(动画)】

“小姐，如你所愿，让那个男人从你面前消失了，只是，你也一起去吧。”出现在祭会的火车阴冷地说道。

这时大神的 LIPS“一定回来救你们(**必ず，助け……**)，与“不能放上你们离开(**君を置いて行けるわけない**)”是可以任选的。

【ANIME(动画)】

SAVE

3. 烧啊，烧啊，烧啊，PLUS

【战斗 A】

目的是救出被困在地图上方小屋中的织姬与绪方，因为火车已在小屋里设制了炸弹，所以由大神先从屋子正门中得到炸弹组线的密码，再由另一侧的阀门处将炸弹拆除。拆除时应当小心谨慎(慎重……)，拆完后破坏墙壁进入小屋将两人救出。

此关中敌人的新模式需要注意的有射程广阔的十字焰与具有回复能力的エル特两种。

【织姬】

救出织姬时不可以小家子气地问：“日本男人如何(**日本のオトエ……**)”，而应该是：“因为是重要的伙伴(**大事な仲间だからね**)。”



4. 火车的最期

【对 BOSS 战】

不记得火车有什么比较危险的地方，他放置的自爆兵器，顺路的话，就干掉吧。

【织姬】

使用完合体技后，高傲的织姬也对以前的刁难进行反省，如向加山所说的，男儿的胸怀应像大海一样的宽广(**全然气にしてないよ**)。

【战斗结束后】

在平和的日子，与织姬一起去探望受伤的绪方，除了答应等他出院后作他的模特之外，他还提醒大神，想和织姬结婚的话是需要相当的心理准备的，意大利的女性是很高傲的。

【第八话预告】

帝都的兵变，终于发生了
新的危机……
就连大帝国剧院都…

次回 樱花大战Ⅱ
帝剧最长的一日
太正樱花的浪漫风情
怎么办？大神……



【ANIME（动画）】

太正14年11月9日，帝都宁静被无数的铁蹄声所踏破，由陆军部发起的兵变，很快扩散到整个帝都，凌晨时分，由京极庆吾的副官率领的陆军部士官们，开始向大帝国剧院发起了攻击。

1. 不是开玩笑哟……

天还未亮，窗外似乎有枪声，这时大神“从床上起来（**飞び起きる**）”去察看发生了什么事。

一出门，首先遇上了樱花，同时，从一楼不时有枪声传来，于是与樱花“逃走（**逃げる**）”或“去看看情况（**样子を见る**）”。但没有走几步，遇上了几个从一阶上来的陆军士官，他们发现了樱花之后举枪就射。大神只好带着樱花去另一侧的楼梯，然而，整个一层已都被陆军所控制。这时，米田出现在大神面前，大神的LIPS是“这究竟是（**これは，いったい**）”或“花组的其它人没事吧（**花组のみんなは**）”。

“陆军部发起了兵变，现在政府的主要机构都已被他们控制，你们二个，立即乘作弹丸列车‘轰雷号’从帝剧脱出，去花支部，那里有人等着你们。”米田将目前的情况告诉大神。

“怎么能可以这样（**そんなこと……できません**）”或“剩下的其它队员怎么办（**……残つたみんなは**）”，这是大神的回答。

“你别管那么多了，赶快去地下仓库，拿着魔神器，然后带着樱花脱出，记住，继承了‘破邪之血’的樱花一定要尽全力保护。”米田向大神下达了命令。

按着米田所说的，首先去地下仓库取魔神器，但那里已被陆军用炸弹突破，而蔷薇组，正在与入侵的陆军搏斗，看到这些后大神可以“上前去帮助他们（**助太刀します**）”或问“大家，为什么（**みなさんが，なぜ**）”。这时琴音将三魔神器之一的珠扔给大神，并让大神带着先逃。

靠着大家的支持，才得以从帝剧逃脱的大神与樱花，正坐着轰雷号向花支部的方向飞驰着，因为刚才米田说到的关于“破邪之血”的事，使樱花感到很不安，虽然大神可以用“有我在，暂时就把魔神器与破邪之血的事忘记好吧（**俺がついている**）”与“花支部一定很有意思（**花やしき支部，乐しみだ**）”的两种方式安慰樱花，但前者的信赖度上升幅度更大。

列车慢慢地停下，眼前，是花支部的地下停车站，前面传来了一个熟悉的声音，是椿。还没等大神回过神来，椿已开始向大神报告情况：原来椿离开帝剧的原因是作为风组的成员，秘密将最新型的灵子甲胄“光武”由北海道的开发部运抵至花支部，原来米田对于这场兵变，早就做了准备，如此一来，用无武就可实行夺回帝剧的作战了。“别着急呀，大神。”这时，从一边的通信机中传出了加山的声音：“听着，大神，现在是将事实告诉你的时候了，我作为由背后支持花组的月组的队长，现在正潜伏在帝剧的中心地带，陆军现在已开启了帝都防御壁并设制了炮台，当你们进行作战时，我可以解除防御壁或是使炮台无力化，好了，大家还都在等你们会合，加油吧，大神。”

【ANIME（动画）】

2. 木食的最期

【战斗A】

木食的出现，证明了京极庆吾与黑鬼会同谋的事实，黑鬼炮与帝都的防壁，第三回合开始时，会由加山使其中之一失效，接下来，也就迎为了木食的最期。

【樱花】

“天武的力量果然不同凡响，”樱花赞叹道，“那么就一鼓作气攻下帝剧（**それじゃっ气に行こう！**）。”大神也精神百倍。

【对BOSS战】

没有料到花组会使用新兵器的木食，成为了无武的活靶子。

3. 明天是周末？

“干得不错呀，华击团。”在会合不久的花组队员面前，出现了兵变的主谋——京极庆吾的身影，当樱花上前去决一胜负时，却被守在庆吾身边的鬼王挡了回来：“就你这样的身手，也能砍杀敌人吗？”鬼王与庆吾冷笑着消失了。

地下指令室，大神从米田那儿了解了目前的情况，由于海军省与部分陆军的配合，已将帝都严密地包围起来，兵变被镇压也只是迟早的事，虽然各种外界因素都在好转，但魔神器中的二个，仍然在黑鬼会手中。当大神问到有关魔神器的问题时，米田的语气变得沉重起来：“魔神器是将持者的力量增幅。目前为止，已有两人使用过，一个是二年前引发战斗的葵叉丹。当时，他使用了魔神器的力量将海底的魔神城浮起。另一个使用魔神器人，就是真宫寺一马，樱的父亲。在七年前的降魔战争中，他用‘破邪之血’将魔物封印。然而，魔神器会给术者的身心带来无法负荷的

压力,一马在使用魔神器的三个月后离开了人世。”

“那么如果魔神器落人坏人的手里就糟了,大神少尉,你一定要将魔神器夺回来啊。”蔷薇组前来请求道。“我知道了(**わかりました**)。”大神说完回过头来,“但是,魔神器的位置……”“已由蒸气演算机计算出来了,大神少尉,发布出击命令吧!”枫从写作机房出来后说。

“帝国华击团出击(**帝国华击团出击せよ**)”,或“去将魔神器夺回来(**魔神器を取り沮すぞ**)”。

【ANIME(动画)】

【战斗 B】

目的是敌胁侍全灭或移动至鬼王所在的区域。

战斗后,终于将魔神器夺回,而鬼王却退回了赤魂的据点,面对魔神器,樱花显得很不安,米田走到大神面前,告诉大神作为花组的队长除了守护帝都之外,同样要保护花组的各个队员,对此,大神是否有自信,大神回答的 LIPS 中分别为“那自然哟(**もちるんあります**)”,“我一定努力争取(**努力はしています**)”与“没有自信(**自信がありません**)”。这时,枫也上前来让大神转告樱花并不一定要使用破邪之血,只要大家在一起,怎样的困难都可解决,大神的回答可以“我会转告的(**わかりました**)”与“但是……(**しかし……**)”中选择。

再次来到一个人呆着的樱的身边时,樱的情绪已十分低落,她回过头来说:“如果我使用破邪的力量使帝都得到净化,那么就不会再有人受到伤害,也不会有人陷入悲伤,为了大家的幸福,就算牺牲我一人……但是,我不想死……我只想作为一个普通的女孩子,与喜爱的人在一起,和大家在一起,大神,你能理解我吗?”“我不会让你一个人去死的。”大神上前紧紧抱住樱花(**さくらを抱きしめる**)说:“这魔神器已沾上了过多的血,一马大佐的、葵叉丹·不山崎少佐的,还有藤枝绫目的,我们不靠什么魔神器,而要用自己的力量去保护帝都和守护你,魔神器这种给人带来不幸,而且还会被敌人利用的东西,还是让我来把它破坏吧。”说完,大神将三个魔神器砸得粉碎,而樱花也打消了心中的顾虑,又重新振作起来,接下来,就只剩下坂赤的鬼王了,大家一起去吧(**さあ,しつしよに行こう!**)。

不多一会儿,搭载着无武的翔鲸丸,就到达了赤坂的上空,从月组送来的情报表明,共有两种方式攻入黑鬼会的据点,一种是避开正面兵力的潜入作战(潜入作战でいきます),另一种是正面进攻(**正面突破作战でいきます**)。决定了作战方案后,出击命令的两种选项对八个队员的信赖度都会有不同的提升。

SAVE

4. 帝剧最长的一日

【战斗 C】

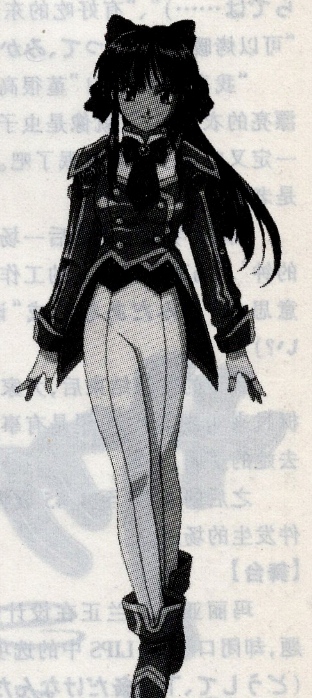
选择正面突入的作战方案由升降平台直接攻入地下深处的黑鬼会据点,路途中,不断有胁侍攻来,最后守卫正门的是大日剑的金刚,随着空气中蒸气的浓度的增加,金刚与水狐的距离,也更为接近了。

【战斗 D】

潜入作战仍会被察觉,沿途增多的蒸气火箭,表明已越来越接近黑鬼会的据点,当就要攻入大门时,土蜘蛛会赶来阻拦,遗憾的是现在的花组已不同以往,在大家齐心合力的攻击之下,土蜘蛛也开始迈向了她的最期。

【对 BOSS 战】

最后只剩下鬼王一个了,在与他正面交锋之前,最好先将地图下方的蒸气火箭解决,这项任务,交给堇或织姬去办是最合适的,而配制在四周的神像,也是腾出力量尽快解决,因为每个回合中,它们都一定数量地变成胁侍,给我方防御低下的单位,带来一定危险,至于鬼王,使用着类似樱花的攻击方式(普通攻击一直线,必杀时宽度 ×3),将队员分散配制就可减少造成的伤害。



【战斗结束后】

黑鬼会的消灭,减轻了各个队员的心理负担,回到帝剧后,大家也都安然无恙,而这次胜利的 POS 也成为了大神的 LIPS。

【第九话预告】 今天,是特别的一日

帝剧三人娘　是梦见爱的一日

你们一定能够创造奇迹

次回

樱花大战Ⅱ

剧院的快乐圣诞

太正樱花的浪漫风情

发生在花组的爱情故事

1. 没有信赖度的一日

终于到这一话了,看了预告的人一定可以预感到要发生什么了,经过八个月的生死与共,有四个女孩的名字深深留在了大神的心中,也留在了枫的笔记本上。第九话开始至第一次 SAVE,所有的 LIPS 暂时都不会影响到信赖度,所以这段的攻略,只刊登所有的选项而不提供选择指南。

【サロン】

工作的空隙,大家都聚在沙龙聊天,因为帝都已进入冬天,所以这次的话题是有关冬天的,在花组中因为个性不同所以个人对待冬天的看法也不同,红兰也会上来向大神提问是否喜欢冬天。LIPS中只有"喜欢(**冬は、好きだよ**)"与"不喜欢(**冬は…きらいなんだ**)"这两种,如果没有什么特别的喜欢不喜欢的话用时间切来对应,在选择喜欢的场合,因冬天早起而苦手的织姬会追问冬天有什么好,追加的LIPS中选项分别为"冬天有很多好玩的东西(**冬ならでは……**)"、"有好吃的东西(**なへ物か、うまいぞ**)"与"可以烤暖炉(**こたつて、みかんこな**)"的三种。

"我喜欢冬天呢!"堇很高兴的说,"冬天可以穿上各种漂亮的衣服了。""就像是虫子在茧里一样。"蕉插嘴道。"你一定又吃饱了准备冬眠了吧。"堇也毫不示弱,这两人依旧是老样子。

"花组今年还有最后一场公演,那就是圣诞节的'奇迹的钟'。"玛丽亚把今后的工作告诉了大神,那么"一定很有意思(**乐しみだあな**)"或"谁演主角(**谁が主役なんだい?**)"

聊天的时间结束后,大家又各自去忙了,离开沙龙时,枫过来叫住了大神,说是有事要找大神说,所以在4:45时去她的房间。

之后的4:15至4:45成为自由行动时间,下面是有事件发生的场所。

【舞台】

玛丽亚与红兰正在设计舞台,但对于谁是主角的问题,却闭口不谈,LIPS中的选项是"为什么只是粗略的准备(**どうして、下准备だけなんた**)"、"很快乐呀(**乐しみだなあ**)"与"……是否隐瞒了什么(**…何か隐してない**)"。

【乐屋】

埃莉斯与堇在乐屋休息,上前聊天的话,埃莉斯会告诉大神圣诞平安夜那天是花组一队员的生日,那么,花组中12月24日生的是谁呢?(**レニ**)

【衣装部屋】

蕾妮与蕉也同样在忙着为圣诞公演作准备,一大堆衣服中,蕉会问大神她与蕾妮适合穿哪一种类型的衣服,有"漂亮的衣服(**きれいな衣装だろうね**)"、"华丽的服装(**ハデな衣装だろうね**)"与"男式服装(**男っぽい衣装だろうね**)"。

【大道具部屋】

"少尉,十二月的年历上写着的'师走'该怎么念?"在大道具部屋忙碌着的织姬抽空问道。"shiwasu(**しわす**)"大神念完之后,一边的樱花还会对"师走"作解释。

【支配人室】

因为京极庆吾的自杀,所以对他兵变的目的,已无法察知,米田让大神推测的LIPS,选项分别为"为了支配日本(**日本を支配…**)"、"还有什么我们所不知道的东西(**我我も知らないことも**)"与"为了夺取魔神器(**魔神器を夺うこと**)"。

【帝剧三人娘】

4:20分的行动结束之后,霞来请求大神5点时去帮她整理传票。

4:25的行动结束后,由里请求大神5点时去帮她贴海报。

4:30分的结束后,椿请求大神在5点时去帮她整理商品。

为什么都是在5:00!!

【食堂】

由于椿又回到了卖店,津穗美被调往食堂当服务生,这个孩子,冒失同然。

【蔷薇组的部屋】

琴音会问破坏了魔神器后悔不?

"不后悔(**后悔していません**)。"or"有些后悔(**少し…后悔しています**)。"

【事务局】

慢慢的发现,这里实际上是个很有意思的地方。

【テラス】

加油!?

【队长室】

通信机仍可以使用!?

【かえでの部屋】

枫找大神的原因,原来是让大神从四位候选人中选出圣诞公演的女主角,回答"是,我明白了(**はい、わかりました**)"或"由我选不太合适吧(**俺こは…ムリですよ**)",枫让大神明日作出决定。

【帝剧三人娘】

虽然心里为决定哪一个作主角而烦恼,但刚才"答应"帝剧三人娘的工作,也要按时去做,但大神却无法变成"帝剧三人狼"去全部赴约,实际上选任何一个的剧情也都差不多,所以不用犹豫什么,选自己最喜欢的就可以了。(责编:又要去找椿了吗?AKIRA:实际上我想找的是枫……)

得到大神的帮助的霞、由里或椿,一定会请大神出去吃点心,那时,她也会替大神做心理咨询,当她问到为何烦恼时,LIPS中可选的分别是"我也不知该选谁好(**谁がいいのか、わからないんだ**)"与"在考虑未被选中的队员的感受(**残つた人の気持ちを考えると**)",不论怎么选择,她都会支持大神去选择自己所喜欢的女孩。(AKIRA:实际上是选新娘!)

SAVE

2. 期待与不安的夜晚

【队长室】

夜晚，迷茫中的大神照例开始了夜间的巡夜，巡夜时的目的地，是四位候选主角所在的场所，因为个人玩的，所以也都会有所不同。

【游戏室】

堇边听唱片，边幻想着自己成为圣诞公演的女主角，发现大神后，她会问是否有考虑让她作主角，可以使她高兴的回答只有“还在考虑中（**また、考えてるところだよ**）”。

【中庭】

蕾妮忽然提出请大神看她的舞蹈，虽然还在巡夜中，但蕾妮的一腔热情就别让她失望了（**ああ、いいとも**）。

【音乐室】

织姬并不在弹钢琴，她告诉大神钢琴实际上并非用手指，而是用心去弹的，心里的感受，通过手指由钢琴去表现出来，而现在的她，只要一想到“奇迹的钟”的女主角的事，就无法再弹琴了。“拿出自信来吧！（**自信を持てよ、织姬くん**）”大神鼓励道。

【舞台】

樱花也同样很积极的练习着，对于接受日本传统教育的她而言，把握这种欧式角色的个性比别人可能更为困难。“加油吧！樱花（**かんばれよ、さくらくん**）。”

【アイリスの部屋】

年龄最小的埃莉斯正在担心自己太小而无法出演“奇迹的钟”的女主角，告诉她“没有那回事（**そんなことはないよ**）”就可以了。

【テラス】

玛丽亚在阳台上看着台本，同时她希望圣诞公演能成功的演出，既然花组的大家都在那么努力的准备，所以“一定会成功的（**大丈夫、きつと成功するさ**）”。（AKIRA：只要樱花别再把幕布拉下来……）。

【煅炼室】

蕉对演李尔王、孙悟空之类男性化的角色还很有把握，而出演“奇迹的钟”的主角圣母，真是让她为难，但乐观的她，努力之后一定可以做到（**きつと、できるよ！**）

【乐屋】

红兰正坐在镜子前发愁，上去安慰她时，她问大神：“带眼镜与扎着麻花辫的圣母，那不是很奇怪吗？而在舞台若不带眼镜就什么也看不见了。（AKIRA：沐丝 MK Ⅱ）”“怎么会奇怪呢！（**ヘンじやないよ**）演圣母这与眼睛、头发是无关的。”大神这样说完后，红兰的烦恼就消失了。（AKIRA：我认为用奇怪的关西音说话的圣母更加奇怪些。责编：是啊，就像用奇怪的北京话说话的 AKIRA 一样奇怪。）

3. 抉择——究竟是哪种结局

在乐屋中决定圣诞公演的女主角时，用（**×××くんしか、いない！**）来决定，（**もう少し、考えすう**）是稍再考虑。

决定了女主角后，大家开始作最后的演出准备工作，演出的总指挥，终于由当了二年检票的大神来担当了。

樱花询问如何布置舞台气氛，织姬问的是演成什么类型的戏，晚上埃莉斯会问用怎样的演技，最后，被选定的女主角来请大神作演出表情的指导，这些项目的决定，会影响到公演时的气氛、观众反应与 BGM（背景音乐），认真去对待吧。

一切都安排妥当之后，在离公演的前几天内，大家都开始了努力的排练，然后，激动人心的那一刻终于来到了。

……今天是特别的一日，是梦见爱的一日……

随着“奇迹的钟”的主题歌响起，台上的天使们焕发出异样的光彩，观众们在台下雀跃欢呼……

4. 圣诞夜的约会

演出结束后，跟着开始了蕾妮的生日庆祝会，大家在一起庆祝演出成功，同时祝蕾妮生日以及圣诞快乐。

会后，还得到了米田的特许，可以与选定的女孩二人一起到外面玩到午夜，这是游戏中最温馨的一段。因为大神也不会在 LIPS 中有什么破坏气氛的话，所以 AKIRA 也暂时不打扰各位队长的约会了。那么，第十话再见，同时祝各位队长 Merry chritmas!

【第十话预告】 姐姐，已经过去二年了

藤枝 枫　一直都参差不齐的我们

现在终于……

次回 **樱花大战Ⅱ**

小巷里降雷的予感

太正樱花的浪漫风情

与未来相遇的时候

1. 新年好！

【乐屋】

元旦，花组的队员们坐在一起讨论新的一年的志向，轮到大神时，可以由 LIPS 中“为了和平而努力（**平和のためこ努力する**）”、“与大家友好相处（**みんなと仲间く**）”与“快快活活的过日子（**おもしろおかしく暮らす**）”中选出，这关系到大神的性格槽。之后大家也都各自将自己新年出行的打算向枫作了通报，樱花将要回仙台去过年（日本只要元旦过年，而并非中国的春节为过年），堇也要回家去看望父母，蕉打算回冲绳给父亲扫墓，玛丽亚去问候多年一直关照她的花小路伯爵，红兰回神户看望她的养父，埃莉斯的父母会从法国来日本看望她，而织姬的母亲也从意大利来与之重逢。当枫问到大神的打算时，可以从“留守在帝

剧(**オしは留守番しています**)”、“也想出去(**どこが行きたいです**)”以及“睡觉(**正月は寝て过…**)”中任选。

【一阶廊下】

散会后,在乐屋门前的过道上,被选为伴侣的女孩会来找大神共同过年,以下是她们出现时的LIPS。

【樱花的场合】

樱花说有个过分的要求——想把大神介绍她的母亲。LIPS中选择“能与你一起去感到很荣幸(**俺でよければ、喜んで**)”。

【蕾妮】

来找大神的并非蕾妮而是枫,她告诉大神,蕾妮没有家也没有亲人,如果大神有时间的话,不妨带她一起去参拜。答应的话选“是,我知道了(**はい、わかりました**)”。

【织姬的场合】

因为是由大神调解了织姬父女之间的关系,所以这次织姬的母亲来日本,织姬无论如何也要将大神介绍给她的母亲,为了织姬的信赖度,所以要爽快的答应。(选第一项)

【红兰的场合】

红兰请大神一起去神户看望她的养父,她的养父是怎么样的人到时候一看就知,所以不要问太多了,答应下来就是了。“那么走吧(**よし、行こうか**)”。

【堇的场合】

“这次回家打算特别招待少尉一起去哟!”堇向大神发出了激请,这下又可以到有钱人家去见世面了。“感到十分荣幸(**俺でよければ、喜んで**)”。

【玛丽亚的场合】

玛丽亚前来对大神说,如果大神能抽空一起去的话,花小路伯爵一定会很高兴的。说起来,正是那位花小路伯爵的提拔,才使大神当上花组的队长,所以新的年时还是与玛丽亚一起去问候一下的为好。(**よし、行こうか**)

【埃莉斯的场合】

埃莉斯的父母来日本!那么抓紧一些才能做乘龙快婿。(**俺でよければ、喜んで**)

【蕉的场合】

蕉邀请大神与她一起回冲绳扫墓,LIPS中可提升信赖度的是“我感到十分荣幸(**俺でよければ、喜んで**)。”

2. 新年的初行

答应了与某位女孩一块儿外出后,要先回房间去换衣服之后再赴约,回队长室是自由行动时间,由8:00至8:30止,因为在与女孩外出之前还能同其它的队员发生LIPS,所以不要急着回房间或去有约定的女孩房间。

【さくよの部屋】

樱花正要去赶车回仙台,跟她说:“代我向你母亲问候(**お母さんに、よろしくね**)。”可使她信赖度UP,另一个选项“带土特产回来(**おみやげよろしくね**)”也将会出现在与其它一些队员的LIPS,馋嘴可不好呀!

【マリアの部屋】

为了将来的前途,让去看望花小路伯爵的玛丽亚代为问候吧!(**よろしく、传えておいてくれよ**)

【レニの部屋】

与枫一起初行的蕾妮,祝好玩得快乐。(**乐しんぎきなよ**)

【カンナの部屋】

蕉是对BOSS战不可缺的仲间,让她“早些回来哟!(**今度は、早く归ってこいよ**)”。

【すみれの部屋】

织姬是让她代向她家人问候。(**ご家族に、よろしくね**)

【织姬の部屋】

织姬的父母,十多年后的重逢,一定令织姬十分高兴,所以直接向她祝贺吧!(**织姬くん…よかつたね**)

【红兰の部屋】

真想见见那位抚养了红兰的大叔是怎样的人,但……所以还是暂让红兰代为问候。(**よろしくお传えてしてくれよ**)

【アイリスの部屋】

一样是礼节性的说法,“向你的父母问好(**ご两亲に、よろしくね**)。”

【实店】

如果已买全了前八张明星卡的话,这次椿就会推出新年用的特别卡片。

【事务局】

就算是元旦,情报也一样的多。

【蔷薇组の部屋】

这个地方去多了,大神迟早也会变态。

【队长室】

与加山说完后就可以换上衣服,之后会出现“去×××的房间(×××**の部屋にいく**)”的LIPS稍考虑一下就会变为“带上通信机(**キネマトロンを持って**)”,如果不带上的话,出发前在支配人室里也会由枫转交的。

3. 留在记忆深处的东西

新年的初行马上就要开始了,名位队长请按自己需要的部分去参考。

【樱花】

樱花从房里出来后看到大神新换的衣服时,大神可以说因为要去见樱的母亲,所以“不能太失礼(**失礼のないように**)”或问“合适吗?(**似合かあ**)”都可以。

在与米田、枫打过招呼后,与樱一起坐上了开往仙台的火车,当车上的老太太问是否是一对未婚夫妇时,等LIPS的时间切。到达仙台站时,选“就那样吧(**ああ、そうし**

よう)"直接前往樱花的家中,如果选择"有没有什么捷径(どこかより道していかなか)"的话,樱花会带大神到一颗被雷击毁的大树前,玩过前作的人一定还记得樱花的这段往事吧。在那里,还会遇上那年被雷击的樱花幼时的朋友——松本,在LIPS中只要不选第三项"你就是那个被雷击的松本"进行对话,结束后,樱的信赖度UP。

樱花家,在出来迎接的樱花的母亲——真宫寺若菜面前,要认真的打招呼:"初次见面,我是大神一郎(はじめまして、大神一郎です)。""啊,是大神先生呀,樱花不止一次在信中提到你呢,既然这么大老远来了,休息吧!"樱花的母亲看来是个很和善的人。

大神休息所在的房间,正是真宫寺一马大佐生前居住的,看到他的照片时可以从"是正义感很强的人(正义感の强そうなんだね)"、"是和善的人(やさしそうなんだね)"以及"是沉着的人(落ちついた感じのんだね)"中选择自己的感受。

休息后,与樱的母亲再次交谈时,了解到樱的祖母与栓爷一起去温泉治病,一两天后才可返回,"吃饭前还是先洗一下澡吧,樱,去把你父亲的浴衣拿给大神先生。"真宫寺若菜对待大神就像是自家人一样,当樱花拿来了她父亲的浴衣时,说:"那我就暂借用一下了(それでは、お借りします)"与"那样…不太好吧(いや…それは恶いよ)"都可以。

晚饭后,门外传来了若菜的声音:"大神先生,打扰一会儿,可以吗?"门打开后,若菜微笑着说:"不好意思,没有什么可以用来款待你的……那么樱花没有给大家带来什么不便吧?""没有,没有,樱花是个很要强的女孩(そんなことありません)."大神礼貌的回答道。"是那样吗?"若菜继续着刚才的话题,"我只希望樱花她不要有什么损伤,结婚成家,生儿育女之后过平静的生活,就此而已。那么,大神先生,能告诉我你是抱着怎样的感觉与魔物们作战的?"这时大神可以任意从"为了守护帝都的和平(帝都の平和守るため)"与"因为有喜欢的人要去保护(女子きな人をいるからです)"中选择自己的观点。

第二日早晨,床上的大神如果"立即起床(すぐに起きる)"就立即进入早餐的LIPS,如果选择"继续睡(もう少し寝る)"则一会儿之后樱花会来叫大神起床,那时的LIPS选"早上好,樱花(おはよう、さくらくん)"就OK了。

早餐是樱一个人做的,味道当然很好(うん、うまい),用完早餐后,樱的母亲对樱说:"休息一会儿后,带大神去给你父亲扫墓吧。"樱吃了一惊之后答应了。

在真宫寺一马的墓前,樱向大神透露到,真宫寺家的墓地是从不让外人参观的之后,传来了通信机的蜂鸣。

发来通信的是枫,告诉大神在王子出现了敌人,翔鲸丸已出发去接大神与樱、其它队员已先出发的消息,而后若菜来请求大神照顾樱花的LIPS中,选择"一定活着回来(必ず、生きて归ります)"。

【织姬】

在织姬房门口,关于大神新换衣服的LIPS,选择"因为是要去与织姬的家人会面(ご两亲にお会いする…)"。

在帝铁上,织姬问大神认为她的母亲是怎样的人,正确的回答是"像你一样的美人(君に似て、美人なんだろうね)"。

到达绪方星也与丽诺会面的帝国宾馆后,看到绪方与卡丽诺正沉浸在重逢的幸福之中时,不可以"发出声打扰两人(ふたりに声をかける)",之后卡丽诺询问大神是如何使讨厌日本男性的织姬起了改变时,即不可以选"忍耐"又不可用"爱",正确的是"我认为是信赖(信赖だと思います)",一会儿后,织姬小声在大神的耳边说:"过来一下。""嗯,好的。(ああ、いいよ)"大神说完后靠近织姬,"谢谢你让我父母得到了重逢。"织姬小声说道。"啊,他们两人能重逢,真的是太好了。(本当によかつたね)"大神附和着说。

聊了一会儿天后,绪方走近大神:"大神还记得那时的约定吗?""是给您做模特的约定吧,我一直没忘。(ええ、意えてます)"大神回答后又说:"能给您做模特,十分荣幸(ええ、喜んで)。"

当绪方开始画之后,表情自然些比较好(自然な表情する)。坐在一边的织姬小声对大神说:"我们俩人能在一起给父亲作模特,这真是不可思议,将来我也想成为像妈妈那样在喜欢的人面前散发光辉的女性。"听了这些话,令大神感到欣慰(ありがとう、うれしいよ)。

还没有等绪方将画画完,通信机中传来了枫的出动命令。

"这幅画还没有完成,所以,大神君你一定要带着织姬一起回来。"绪方对大神发出了期望的目光,卡丽诺也关照织姬:"你是爸爸妈妈最重要的东西,明白吗?""一切都交给我(まかせてください),你们请放心。"大神对绪方与长丽诺做出保证后,带着织姬赶赴战场。

【蕾妮】

蕾妮从房里出来后,就约她一起去明治神宫参拜(いいから、行こうよ),与米田和枫告别后,在帝铁上,蕾妮问为何要和她出来,如果说是因为她一个人那一定会使她伤心,所以选"只是想与蕾妮一起去(レニと、行きだかつたからさ)"。

在明治神宫的鸟居前,蕾妮联想起在战斗场地也见到过的LIPS,回答选第一项"的确是那样(そういえば)",当蕾妮对破魔矢好奇时,告诉她这是"正月的缘起物(お正月の缘起物なんだ)"后她的信赖度UP,在之后的抽签中,为取得了大吉的蕾妮祝贺(よかつたな、しこ!)。

参拜完后的散步中,蕾妮忽然停下时可用"是什么不

高兴了吗?(**乐しくないのかい**)”、“为什么不说话?(**どうして默つてるんだい**)”或“累了吗?(**疲れたのかい?**)”三种选项去询问她,之后看到一个女孩子快落水时,大神应“冲过去救她(**飞び出して助ける**)”,同时蕾妮也会反应去救助女孩,结果蕾妮与小孩都没事,只有大神用力过度落入水中……

静下来聊天时,蕾妮会告诉大神她感到自己变了,以往一直认为自己没有亲人,没有朋友,一切都只有依靠自己,但现在生活在花组这温暖的大家庭中,感到十分幸福。“我也一定会守护蕾妮的。(**しこのことは俺が守るよ**)”大神给孤独的蕾妮再一份温暖时,地面开始不断的震动起来,蕾妮判断出这并非地震而是发生了什么事,于是两人一起赶回帝剧。

出发前,蕾妮请求大神以后再一起出去。“好的,一定去。(**ああ、必ず行こう**)”大神答应道。

【堇】

堇看了大神新换的服装后,大神的 LIPS 选“因为是去见堇的父母(**ご两亲を…**)”或“合适吗?(**似合…**)”也都可以。

告别了米田与枫,在往神崎家的帝铁中,会与堇谈到上次去堇家被管家宫田阻拦的事,大神回答时选择第二项“现在不要紧了(**それは、大丈夫**)”就 OK 了。

在神崎家见到宫田后对于上次的打扰用“是我失礼了(**いえ、こちらこそ**)”来回答。

神崎家的客厅中客人很多,所以堇将大神带到了自己的房间里,当堇去倒茶时,对于放在桌上写着字的纸,不要擅自拿来翻阅(**读んでみる**),等待时间切。

喝完茶后,堇提出要做料理给大神吃,虽然对堇的举动感到吃惊,但心里却十分高兴(**それは、乐しみただなあ**)。堇做料理要到六时才可完成,在大厅中等堇将料理拿来时,可以发现盘子里放满了各种山珍海味,而堇也在里面放了各种各样她认为味道好的调料,于是那料理的味道变得无法形容的难吃,但堇在问起时,还得狠命地将口里的咽下去后再夸讲说“好吃(**お、おいしいよ**)”。话说回来,“你不也一起吃一些吗?”大神苦笑着问,“不了,我只要看少尉在吃的样子,就满足了。”堇靠在桌上,看着大神说。

“那位是…堇的 BOY friend 吗?”来到客厅的堇的母亲——陶子问道。“多有打扰(**おじやましています**)。”大神不好意思的回答。“这料理是怎么回事?”在一边堇的父亲——神崎重树问。“是堇做的。”大神如实回答道。“堇会做料理吗?”陶子问。“是啊,从未进过厨房的堇,怎么忽然做起料理来了!”神崎重树也大吃了一惊之后,与陶子、堇一起离开了大厅。

之后进入大厅的,是堇的祖父神崎忠义,上一次从他手中将堇抢走的事,一定还在让他生气吧?老人家走到大神面前:“怎么样,年青人,因为带走堇而失去了资金援助,后悔了吧?”“并不后悔(**后悔していません**)。”大神的头皮依旧很硬。

稍后向宫田打听堇的去向时,可以得知堇正与陶子在散步,选择“去寻找堇(**すみれを探し…**)”后,可以在神崎家的花园中发现她们母女,然而,她们却在争执着。

“你还在计较那时爷爷做出的决定吗?”陶子向堇问道。

“不是计较,而是生气。”堇不愉快的回答的回答道:“竟然骗我说得了病让我回来相亲。”

“的确爷爷做得有些过份,但那还不是为了神崎家吗!”陶子渴望着堇的理解。

“还说什么神崎家,我现在已是帝击的一员了。”堇肯定的说道。

“你可以爱怎么就怎么着,但你毕竟还年轻,你一定不知道吧,你们所用的天武,它的开发、制造的巨大经费,都是你爷爷他拿出来的。爱,是有各种不同的表现方式的,不经意的爱,牵强的爱,冷漠的爱……但你爷爷与我和你爸爸同样是深深的爱着你的……”

听完陶子的这番话,堇惊讶的睁大了眼睛……

同样听到这番话后离开的大神,被宫田告之从堇的房间里传出了 PIPI 的响声,原来是放在那儿的通信机传来了枫的出击命令。

听到堇要出击的消息,重树急忙跑来结结巴巴的对堇说:“下次什么时候回来,我给你开,开舞会,给你买,买你所有喜欢的东西……堇,我们爱你!”一边的陶子也请求大神:“请照顾堇。”“是的,我会做到(**はい**)。”大神回答后带着堇赶往帝剧。

“大神少尉,请你一定要保护我最重要的堇……”在二楼的阳台上,神崎忠义望着大神与堇的背影默默的说道。

【玛丽亚】

被玛丽亚看到了新换上的衣服后解释“不能太失礼了(**失礼のないようにね**)”,到一层向米田、枫辞别后,与玛丽亚共同坐上了前往横浜、花小路伯爵宅邸的帝铁。车上,玛丽亚对她以往多年在外国亡命而未过过一个好年而感叹,这时告诉她“这次会愉快的(**今日は、乐しまつ**)”。

在与花小路伯爵聊天时,当伯爵谈到玛丽亚在纽约的宝石店中时,立即被玛丽亚所打断,这时对于向玛丽亚或花小路伯爵追问的 LIPS,要冷静的等到时间切,玛丽亚的信赖度才会 UP,后面剩余的时间,花小路伯爵建议让玛丽亚与大神两人去约会,大神正确的回答是:“好的就那样(**はい、そうします**)”。

当玛丽亚提出一起去她熟悉的咖啡 BAR 时,答应她(**ああ、行つてみすう**)就可以了,之后在咖啡 BAR 中,除了(宝石店)之外的事,都可以向玛丽亚打听,最后可以得

知她在宝石店中买了一条新项链。

“以往的那条项链，已留在了那个墓碑上(前作玛丽亚的 ENDING)，现在的我，需要一条新的项链。”玛丽亚在振作了一下精神后说。“对不起(**ごめん**)。”大神已明白自己触及了玛丽亚心里的伤痕。

港口边，看着来往的巨型客轮，玛丽亚想起了由俄国逃往美国，沦为杀手以及被藤枝绫目带回到花组等许多往事，说着说着，竟伤心的流起泪来，而大神只能立刻上去安慰她(**マリアに声をかにる**)，同时，携带的通信机也传来了枫的出击命令。

对于状态仍未恢复的玛丽亚，也可以用“温柔的鼓励(**やさしさはげます**)”与“严励的鼓励(**力強くばげます**)”的两种方式安慰她。

【埃莉斯】

在埃莉斯的房门口，大神可以问她服装是否合适(**似合うか**)，同米田与枫打过招呼后，与埃莉斯一同坐帝铁前往停泊埃莉斯家客轮的港口，在帝铁中的 LIPS 选“好的(**ああ、いいとも**)”就 OK 了。

在帝都港口中停泊着的一艘比泰坦尼克号还大的(?)巨型豪华客轮上，埃莉斯终于见到了她一直期盼在一起的父母，当埃莉斯问大神她母亲如何时，告诉她是“同她一样的美人(**アイリスと似の美人**)”。埃莉斯母亲的问题，是问大神还记得与埃莉斯共同写的信中是如何介绍自己的身份的，正确的答案是“队长(**队长でしたつけ?**)”。

聊天开始不多久，埃莉斯就依偎在母亲的怀里睡着了，这时埃莉斯的父亲问大神：“你是否已知道这孩子所拥有的力量?……以往，我们一直都担心埃莉斯无法与外界接触，最终，使她成为了笼中的小鸟，当今天看到了埃莉斯的笑容后，我明白埃莉斯已经在大神队长与花组这个广阔的天空中自由飞翔了。”

“虽然我们也从心底里想同埃莉斯在一起生活，但现在埃莉斯所更需要的，是大神队长的照顾，所以将我们最重要的宝物交给大神君你保管了，请你一定要尽力的关照爱护她。”埃莉斯的母亲也向大神请求道。“我一定会保护她的(**必ず守つてみせます**)”大神答应了他们的请求。这时，埃莉斯也醒过来了，之后，是通信机……

返回帝剧前，要再次用“温柔的口气(**やさしく言菜をかけて**)”鼓励埃莉斯再一次向父母道别。

【红兰】

当红兰看到大神新换的服装时，LIPS 中选择(**せつかく神户まで、出かけるんだし**)后，红兰的信赖度 UP。

向米田与枫打过招呼后，与红兰一起坐上了前往神户的轮船。在船上，红兰让大神猜她的养父霍华德是个怎样的人的 LIPS 中选择“非常喜爱机械的人(**すごく机械が好きな人だよね**)”就可以了。

到达神户红兰的故居时，先按门铃再进入(**呼び铃を押す**)，但结果是 BOM!!(AKIRA：有其女必有其父)开门的外国大叔操着红兰一样古怪的关西腔(AKIRA：使用不规范日语的家伙真令人头痛)，请大神进屋，随后打招呼时，要用如同红兰一样的奇怪发音(**ヨロシュウネ!**)。在霍华德让大神闭上眼睛等他拿出最新发明的 LIPS，选择“没问题(**ええ、いいですけど**)”，看完发明后要表示惊讶的话，选“太厉害了!(**す…すごい**)”。

“红兰的发明比原来捧多了，”霍华德高兴的说，“以往她搞的那些东西，我都一直好好的保存着，大神你不要看一下?”“好啊，那就拜托了(**ぜひ、お愿がいします**)。”这时的大神的好奇心已超越了对爆炸的恐惧。

一大堆的玩艺中，有蒸气钟、蒸气留声机、蒸气扫除机、蒸气通信机(原型)、蒸气蚊香以及蒸气照相机，红兰都会一一给大神解释。最后，霍华德还拿出了红兰最珍爱的怀表，“那是我父亲的遗物，同时还是我的救命恩人。”红兰喃喃的说着。“救命恩人?”大神有些不解。“那是在中国时，我居住的村子遭到了强盗的袭击，当时，这怀表挡住了一颗飞来的子弹。”红兰小心的握着怀表，若有所思的说着。

“那一定是父亲在守护着你啊!(**父さんが守つてくれたんだね**)”大神这么说道。“我也是那么想的，”红兰抬头对霍华德说：“对了，让你看看我新发明的通信机。”正在这时，通信机响了。

“大神，红兰，在王子出现了敌人，其它队员已出发了，翔鲸丸已正赶去接你们，赶快回来!”发来通信的是枫。情况看来很紧急，大神与红兰正准备起程时，霍华德对红兰说：“因为还有许多东西要去发明，所以不可以死哟!”“放心吧，我会守护红兰的(**红兰を守つて…**)。”大神也没有放弃这个说话的机会。

【蕉】

当蕉发现了大神新换的衣服时说：“难得去一趟所以换的(**せつかく…**)”，之后也要向米田与枫辞别，然后与蕉一起去冲绳。

在船上，当蕉问正月的感想时的 LIPS，回答“差不多这样(**これぐらい**)”，之后蕉信赖度 UP。

冲绳冬天完全不下雪，依然是明空万里，到了蕉的家里后才知道蕉从父亲死后，一直是一个人住的，所以问她每次一个人回来时是否寂寞(**戻つてきた时は、さびしくないのかい**)，之后蕉会告诉大神在冲绳这个地方，从古以来一直流传着ウナイ神的传说，“那是一个保护自己心爱男人的女神。”蕉纯朴的笑着说道。

接下来的活动，是与蕉一起去给他父亲扫墓，在桐岛琢磨的墓前先通报一下自己的姓名(**大神一郎です**)，完成祭念的仪式之后，蕉建议边唱边喝剩余下来的酒，已很了解蕉性格的大神自然不会推却。(**よし、パーシといこう**

か!)

夜里,被凉风吹散酒意的大神醒来,不见了蕉,于是到四下里寻找(**カンナを探く…**),最后在琢磨的墓前发现了低声说话的蕉。

"老爸,你为什么就这样的离开了我……我要成为ウナイ神,成为队长的ウナイ神,老爸,你听到了没有,我现在是戏剧的女主角了,队长他选择了我……可惜老爸你无法看到舞台上的我……但我与队长,都会努力的使自己坚强起来……"

第二天,蕉又精神十足的来计划今天的活动,看到大神精神不振时,她问道:"队长,没睡好?昨天夜里发生什么了吗?""没事,什么也没发生(**いや、なにも…**)"大神很明白蕉是不愿让人看到她的另一面的。这时,边上的通信机响了。

又是出击的任务,但是,我们也一定会在一起的(**ああ、ずっと、一绪だ**),大神与蕉互相鼓励道。

SAVE

4. 再度复活的恶魔

此时站立在大神与×××面前的,竟然是在赤坂已被击败的鬼王、土蜘蛛与金刚,鬼王说八鬼门封魔阵也要打开,"那是怎么回事(**何んだ、それは**)"大神不明白他说的是什么……

【战斗A】

在大神之前赶来的花组队员,都已被封住,解救他们的方式是移动至与他们相邻接的一格。降魔还是在前作中最为凶恶的一种敌人,现在它们的能力比原来也更为厉害,但对气力充实的女主角而言,也并无太大威胁,所以可以放心的将两人分开行动,以便更快的解救同伴。

【战斗结束】

刚击退降魔的攻击,京极庆吾又出现在鬼王身边,原来他让替身发动的兵变,完全是为了吸引帝击的注意力,而他的本体,却在暗地里发动了八鬼门封魔阵,从而使帝都完全陷于怨念之中。"我不会让你随心所欲的(**そんなことはさせん**)。"想起了对女孩子们的承诺的大神,鼓起勇气回答道。

"哼,你以为你可以做的到吗?你以为有人能做到吗?"京极狂妄的笑着。"把剑拔出来。"大神身边的樱向京极发出了挑战。"不会让你伤害到京极大人的。"鬼王护住京极,说完后拔出了剑。看到鬼王持剑恣式的樱顿时惊呆了,"父、父亲……"

"来吧,武藏,显示你的威力吧!"在鬼王庇护下的京极,向远方的天空喊道……

【ANIME(动画)】

SAVE

【第十一话预告】 沉睡了三百年的怨灵

米田一基,终于开始行动……

大神,我们不能退缩!

最后最大的作战!

次回 **樱花大战Ⅱ**

地上最大的作战

太正樱花的浪漫风情

大神,要有自信啊!

1. 飞翔在天空的梦

【作战指令室】

由于武藏的复活,帝都已被怨念与降魔包围,在指挥会议上,可以向米田打听"八鬼门封魔阵"、"武藏"与"降魔"的情报,同时还有月组送来的京极庆吾的情报,原来他是古代阴阳师的后代。而对浮在空中的武藏与肆虐的降魔,埃莉斯问大神该怎么办的LIPS,可以选"不可以输(**いや、負け…**)"或"一定有什么办法(**何か…手はあるはずだ**)"。

"不用担心,我们还有最后的王牌,那就是帝剧地下的空中战舰MIKASA。"米田得意的说,"经过了改造与重建,应该叫新MIKASA。"枫补充说道。

【玄关】

作战会议结束后,樱来找大神说有些事想商量,到了大门外,问她:"是否是有关她父亲(**お父さんのこそかい?**)。"她点头后说鬼王的姿态绝对是她父亲没错。"我们该怎么办?"樱花眼神中充满了忧郁,"想办法让真宫寺大佐恢复本性(**お父さんの心を取り戻そう!**),因为他是被京极操纵,所以只要将京极的咒术破除就可以了。"正当大神这么说着,帝剧附近出现了降魔,决定"战斗(**戦を…**)"、"逃跑(**逃ける…**)"或"叫队员来帮忙(**仲间を…**)"后,加山均会出现挡住降魔部队并让大家赶去地下指令室,因为情况紧急,所以还是将这儿交给加山(**加山……まかせたぞ**),与樱一起返回指令室。

【ANIME(动画)】

【作战指令室】

"对于战藏,你会采取什么战斗?"米田试问大神。这时的LIPS,可以从"炮击"、"攻击弱点"及"突入内部"三种选项中按自己的想法去选,最后仍由米田决定了强行突入到武藏内部的作战方案。

接下来,要开始迎击降魔的战斗,开始前先要将队伍分成两组,当队员询问如何分组时,第一项都为与大神同组,因为接下来的战斗,大神这组会与BOSS土蜘蛛交锋,所以建议大神携带攻击较强如蕉那样在对BOSS战中有利的队员。

SAVE

2. AIM FOR THE TOP!

【战斗 A】

敌人的作战目标是破坏 MIKASA 的机关部，在区域中的机关部共有八个，只要有一个能工作，MIKASA 就可以维持高度。降魔的类型暂时只有近攻击的万雷、远攻击的烈风与有回复机能的稻妻，将之全灭就完成了胜利的条件。

【对 BOSS 战】

与土蜘蛛的战斗开始后，才发现中了土蜘蛛的调虎离山计，在原先的机关部，又出现了数个降魔。这时，第二组的成员出动，与对付土蜘蛛的大神一组同时作战，因为机关部的降魔会不断出现，所以全力攻击土蜘蛛是迅速结束战斗的唯一方式。但土蜘蛛在这次战斗中有将遭受攻击的破坏力转为耐久值的特殊能力，所以在八叶的机器变成白色的回合，千万不可对其实施攻击，而是利用这个机会进行回复或蓄力。

【战斗结束后】

虽然狙击了机关部的降魔，但由武藏里飞出的降魔仍不断向 MIKASA 进攻，这次它们选择的目标是位于甲板上的进气口。"我们正打算上升到降魔无法活动的高度，但进气口被破坏了的话，MIKASA 将无法提升高度，所以你一定要将进气口守住，明白了？"枫对大神下达了指令。"我明白了（**わかりました**）。"大神回答道。

SAVE

【战斗 B】

甲板上的通气口，共有七层装甲板，每次被降魔突入，都会损伤一层。位于两舷的炮塔，可以减少入侵降魔的数量，所以也尽可能的去保护。降魔共会发动四波进攻，每次在甲板登陆的位置都有所不同，为了避免被打得措手不及，要先将队伍分成几组分别迎击等待从两舷及舰首入侵的降魔。

【对 BOSS 战】

破坏空中战舰 MIKASA 是京极庆吾给土蜘蛛下达的命令，所以这一次，她誓死也要破坏 MIKASA，不过这次不必担心她再使用那种卑鄙的特技，可以组织战力，进行快速有效的进攻，战斗中途天武会发生异常，但不必理会。

SAVE

先前作战时天武的异常，已由红兰确认为是吸收了地脉的能源之后超负荷所引致，而且如持续作战，天武就会有暴走的可能，在埃莉斯问该怎么办的 LIPS 中，（**天武を降り…**）是让大家不要再使用天武，（**无理…**）是仍继续作战，（**あきらめて**）是放弃。当大家都在为天武无法使用而烦恼时，红兰提醒大神在格纳库中仍停放着光武改，它不会吸收地脉的能量，就算是在武藏内作战也没问题。"那就加油吧！（**ああ、がンばろう**）"大神又一次鼓起了勇气。同时，织姬与蕾妮也换上了与花组相同的作战服，"这样才是真正的花组（**これで…本当の花组だよ**）"大神欣慰的说道。

【舰桥】

米田很快公布了 1 小时后突入武藏内部的作战进程，在大家都返回船舱后，枫告诉大神很快就要进入决战，这会儿花组的队员们一定都很不安，所以大神应该去鼓励她们，答应了（**わかりました**）枫的要求后，大神进入自由移动时间，但这次实际上并无时间限制，而是以与八个队员都完成对话而结束，而 LIPS 中的选项也不会影响她们的信赖度。

【さくらのキャビン】

樱当然会担心她父亲的事，大神的 LIPS 中的选项是"我们一定可以战胜的（**そうだね…必ず腾とう！**）"与"虽然很困难但（**难しげと…**）"。

【休憩室 A】

首次进入休憩室，会遇上织姬，她问大神是否知道她在这儿干什么的 LIPS，可以回答"在吃东西吗？（**食へ…でたとか**）"或"在等我吗？（**俺を待つてたとか**）"

【休憩室 B】

再次进入休息室，可以看到堇在看一本时装目录，但她却说自己正在看香水目录，大神可选的对白是"紧张了吗？（**紧张してるのかい**）"与"这不像堇呀！（**すみれくんらしくないよ**）"

【展望台】

"埃莉斯认为云上面有天国，但这次我们并不想去，哥哥你认为天国在哪里？"埃莉斯望着天空中的浮云问道。"嗯…一定在什么地点吧（**さあ…どこあるだろ**）"与"现在离天国还远着呢（**まだ天国に行くには早いよ**）"大神该怎么回答呢？

【作战指令室】

玛丽亚的问题是"你认为这次战斗的胜利会？"大神可以从"一定会获胜的（**ああ、必ず腾てるさ**）"与"说不定会很难（**难かしかもしれ…**）"中选择。

【カンナのキャビン】

蕉仍在船舱里锻炼，大神进入后可说："最好休息一下（**休んだほうがいいそ**）"与"有什么我们做不到的（**俺にできることはないか**）"。

【レニのキャビン】

蕾妮告诉大神她从未有过的感受——在没有运动时手也出汗，脉搏也很快，大神可以告诉："这就是紧张（**しこも、紧张すること**）"或"这并不奇怪（**おかしくなんか、ないよ**）"。

【格纳库】

最忙碌的，还是红兰，她仍在给光武做整备工作，"拜托红兰了（**赖りにしくるよ**）"与"不要太为难自己（**あまり**

无理…)"这是大神可选的项目。

【舰桥】

再次聚集到舰桥时,突入作战即将开始。

"但源源不断出现的降魔怎么办?"玛丽亚提出了询问。

"使用'二剑二刀的仪式'。"米田回答后,枫又作了详细的说明:"这二剑二刀分别是米田的'神刀灭却'、山崎少佐的'光刀无形'、真宫寺大佐的'灵剑荒鹰'与绫目姐姐的'神剑白羽鸟',在武藏内部有驱使降魔行动的动力源,在那儿用'二剑二刀'的仪式,将其破坏就可以了。"

"那些人不都是……"大神插嘴说。"前对降魔部队的队员,"米田接着大神的话说道:"以前的对降魔部队,就是聚集了灵剑的继承者形成的,那次我们使用'二剑二刀'仪式想封住降魔,但我们的力量却不够,最后由一马用破邪之血才暂时封住魔物,这次,由大神你与樱花使用二剑二刀的仪式,明白了吗?"

"是,明白了(**わかりました**)"大神回答说。

【ANIME(动画)】

出发前,枫问大神这次抱着怎样的决心去作战,第一项选择是"一定要活着回来(**必ず、生きて归ってきます**)",第二项是"一定要击败京极庆吾"。"那我们约定了,你一定要和大家一起活着回来。"枫望着大神说道。"约定了(**约束します**)"大神答应了后,枫将"神剑白羽鸟"交给了大神。

出击时的命令共有"帝国华击团出击(帝国华击团出击せよ)"与"大家一定要活着回来(**秘ず、生きて归るぞ**)"的两种可供选择。

【ANIME(动画)】

SAVE

3. 人,还是活着的好……

【战斗 C】

没想到光武改竟有这么惊人的威力,所以这一仗,可以说是游戏中最痛快的一战。地图上庞大的次元炮,由单纯的手段去攻击是很难击破的,实际上,只要有队员移动到次元炮导管下的控制板上,就可直接引爆,而魔来器比前作中产生魔物的速度更快,要速战速决的话,将它放在战斗目标的首位吧。

【对 BOSS 战】

与赤坂的战斗一样,由金刚来担任看门狗一职,而且他周围也有六个忠实于他的黄童子会不断为他抵挡攻击,所以不先将它们击破就无法伤到金刚一毫。更加讨厌的是,金刚还用他的威压,压制了大神他们的行动力,导致每次行动时,只可以实行一个项目的内容,所以这一战,建议使用以攻击黄童子优先的防御战术。

SAVE

【第十二话预告】 终于到了这个时刻……

帝国华击团・花组

大神君,我人并肩战斗

而且……

一定要活着回去!

帝国华击团参上

最终回

樱花大战Ⅱ

少女们的挽歌

太正樱花的浪漫风情

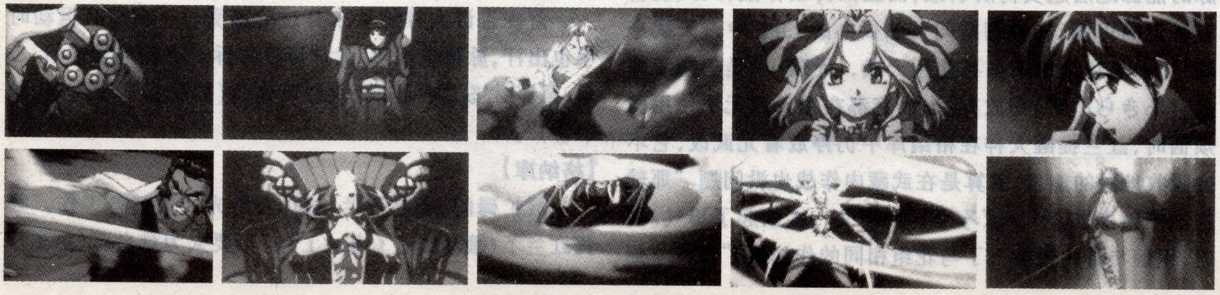
请你,千万不要死啊!

【虎头蛇尾的攻略】

与前作一样,到了游戏后期几乎都是战斗了,因为除了大神的庇护之外,差不多不再有什么 LIPS 会影响到少女们的信赖度了,而作战时的难度,始终也不怎么高,再加上偷懒的心情一直在作怪,所以本文的攻略就此为止了。稍稍可惜的是不能给各位队长提供更多的对白翻译,不过凭着《樱花大战》优质的动画与大量的插图,就算不懂日文也一定可以了解剧情。好了,再经过数场战斗后,就可以看到向往的 ENDING 了,最后祝各位队长能有更多的睡觉时间。

【第十三话预告】 欧洲







龙之力量Ⅱ

DRAGON FORCE II

文/雪鹰　责编/BLUE

机种:SS　类型:SLG　厂商:SEGA　媒体:CD－ROM







受到女神亚斯提的加护和圣龙哈斯加鲁特的力量，星龙八剑士们终于将邪神马特鲁击倒。他们的英雄事迹传遍各地，无人不知。而女神亦将此世界的和平托付予星龙八剑士，随后消失无踪。然而，不久星龙八剑士也突然从历史的舞台上销声匿迹，只留下他们的传说依然在这片雷京德拉大陆上流传着……时间流逝了500年，人们的欲望和憎恨不断地增加，战乱亦随之而起。被人类所忌讳、压迫的多古鲁族人将他们的心交给了魔鬼，在世界各地出没，暗中策划着如何给整个大陆带来灾难和毁灭。就在这时，沙漠中出现了星龙八剑士之一妖精女王泰丽丝的幻影，似乎在召唤着勇敢的人们再度缔造传说……



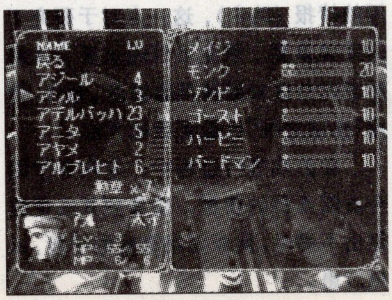
内政

在本作中，内政系统得到了强化，其中最为重要的是"研究"，通过这项内政指令可以使我方角色获得有用的道具以及兵种。

勋章

这是奖励武将并提升其能力的直接手段!!

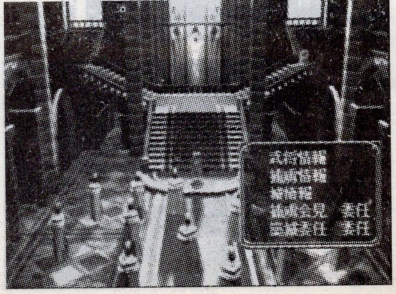
授予武将勋章，既能增加带兵数，又能提高其忠诚度；至于卷物的作用是增加武将带兵的种类："亚斯提的心"能使受伤疗养的武将立刻康复；"亚斯提的像"能提高MP，"龙的像"能提高HP；HP与MP最高上限为127。



副官

这是帮助君主处理政务的得力助手!!

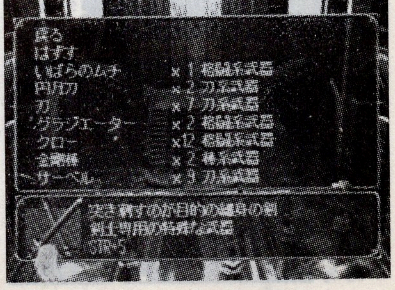
查看武将情报、城的情报等资料，将筑城和会见俘虏这两项工作交由副官去做，可以减轻玩者不少负担。当然，这也是发展己方势力所不可缺少的，对于国力的增强起到了致关重要的作用。



装备

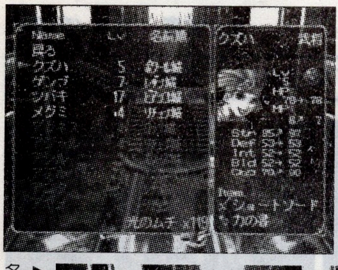
进行装备后的武将会有如虎添翼的感觉!!

装备武器。武器的取得有两个途径，其一是通过研究开发出来；其二是由驻扎在各城的太守于每回合终了时探索所得。装备武器之后，角色的攻击力会相应得到提升，在战斗中战斗会更有利。



装饰 这也是提升武将能力的有效手段之一!!

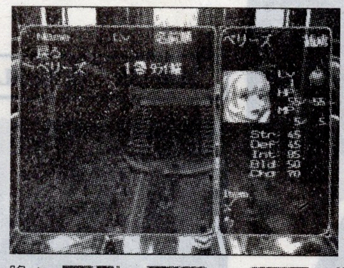
装备防具和饰品，目的是提高武将的基本能力。这些物品的取得也是通过研究和探索取得的，值得一提的是“力之书”，使用它后可将武将的基本攻击力提升；此外，“防守之书”则可提高武将的防御力。

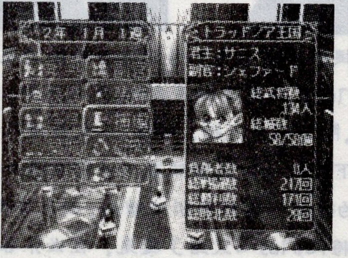

▲应该把一些贵重的道具装备在自己喜爱的身上。


▲在游戏后期装饰品会越来越多，仔细选择吧！

俘虏 将原先的强大敌人变为自己的得力助手!!

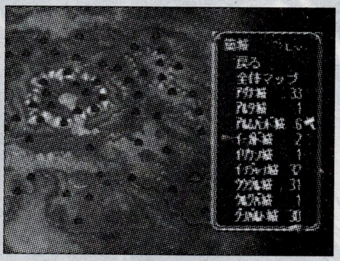
主君亲自会见俘虏。其他君主的家臣是不会投降的，除非他们的君主降伏于主角。俘虏的归降是需要一定时间的，因此可适当将它们分散于后方的城池中，待其成为我方同伴后，便会顺理成章的成为守城武将。

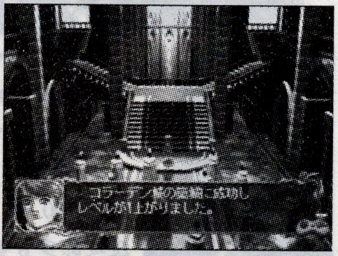

▲被囚禁了那么长的时间，也该投降了吧？


▲君主可会见俘虏，说服其归降，但不一定奏效。

筑城 提高城池等级来增加后备役兵士的数量!!

担任筑城的武将必须 BId 值达到 70 以上，且一个城中有两人或以上具有筑城能力的武将时，只有数值高的一人能担任，因此最好不要在一个城内配置多位 BId70 以上的武将。筑城的能力也可通过“建筑之书”增强。


▲城池越来越多了，如果不提升其等级未免有些可惜。

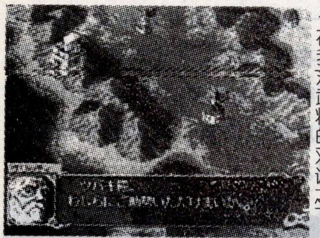

▲成功了，城池的等级终于提高，该城将可容纳更多武将。

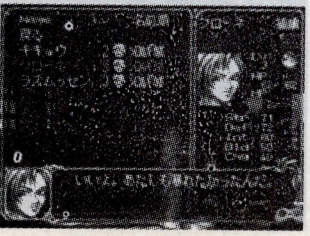
会见 使手下武将增加的秘诀便在于此!!

SUCCESS!

去寻找在野的人才

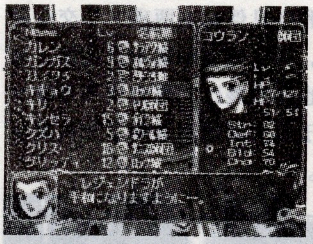
各名君主最开始的时候手下只有 4 名武将，但随着游戏的发展寻找更多的人才是极为必要的。君主可令现有的武将驻扎在我方各个城池中，这样便可在两回合终了时通过探索找到在野的人才。

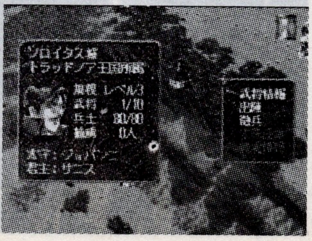

▲在我方武将的劝说之下，在野的人才便会加入成为得力的助手。


▲很多通过探索得到的武将具有十分突出的能力，他们将在战斗中发挥重要作用。

令俘虏武将尽快归降

每个国家的君主手下都有一批能力出众的武将，在战争中他们会一一成为我方的俘虏。但在最初，他们是不会归降的，只有在一定的时间过后他们才会回心转意，所以开始时不要过于心急。

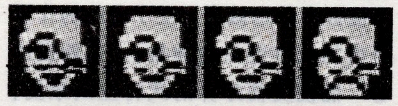

▲一旦归降之后，我方君主要设法提高其忠诚度，这样归降者便会誓死效力。


▲俘虏中有一些武将拥有突出的武将技，注意要把他们调到前线上来。

注意武将的喜怒哀乐

无论是我方固有的武将，还是后来收服的武将，都可通过其表情了解到其忠诚度的高低。一般表情分为四种，即最恶、恶、良、最高四种，分别代表忠诚度从低到高的变化。

良 ⟷ 恶



提高武将的忠诚度是必须的，因为只有忠诚的部下才会向君主提供有用的情报（助言），这一点对于研究工作致关重要。君主可以通过授予武将勋章的办法来提高其忠诚度，此外，使用“忠诚之书”也是有效的方法。

在游戏进行过程中，应在每个回合查阅武将的情报，待看到其表情流露出不满时，就要采用有效的手段，以免后患。

研究 这是提高武将能力必不可少的方法!!

对于有发展前途的武将一定要重点培养，这不光要提升其等级，还要通过为其装备相应的道具来令其能力得到提高。许多贵重的道具是通过研究才能获得的，一般这些道具都带有复数效果，比如在提升攻击力的同时还可提高防御力和魔法防御力。因此，不断进行研究是游戏的要点之一。

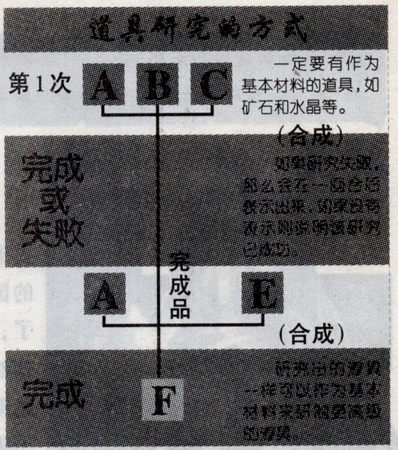
研究系统可开发的种类

【武具】包括剑、枪、刀、棍棒等等。武将的基本攻击力是有上限的，因此就要通过装备武具来增强其能力。

【防具】包括盾和铠等等，可以增加物理防御力以及魔法防御力，要根据人物的特性进行装备才行。

【道具】主要分为能力强化型和魔法强化型两类，有些也可增加忠诚度、魔力、知力及建筑能力等。

【卷物】武将可以通过卷物来获得新的兵种，在游戏后期强力的兵种是获胜的关键所在。



其之一 作为原料的道具究竟从何处而来呢?

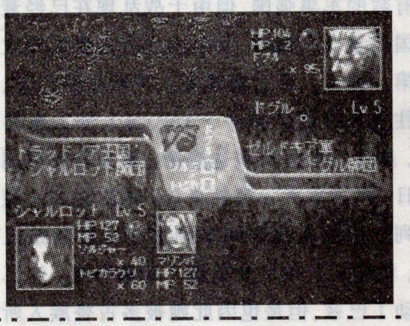
进行研究没有基本原料是不行的，因此尽快发现有这种作用的道具十分重要。发现的方法基本上有两种，我们在下面会详细介绍：

1 在洞窟中发现 战斗!!

在大陆各地有一些洞窟可供我方探索，只要打败了守卫的魔族便能获得隐藏在洞窟中的道具。洞窟是练级和寻宝的好地方，其中敌人的等级是因应我方师团长的级别而来的。因此，如果为了练级就让 LV 高的武将担任师团长，如果单纯为了寻宝则让 LV 低的师团长率领一群 LV 高的武将去洞窟探险(主角只能担任师团长，而不会屈居于任何武将之下的)。


魔法师型


战士型



2 在城中发现 自动!!

第二个方法非常简单，在每个回合终了的时候，守卫各个城的太守会自动报告所发现的道具，但这是随机发生的，而且也很难获得珍稀的种类。在游戏后期，随着我方占领城池的增多，发现的道具也会越来越多。



其之二 实践!! 介绍几种配置出的道具!

下面，我们介绍游戏初期可以研究的几种道具及其必要原料。实际上，在以后的时间里武将会在会见时提供一些关于研究的有用情报，大家一定要留意呀!

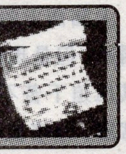
力の指轮
功用:STR +5
必要原料：魔法の指轮+金矿石+力の水晶



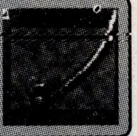
アイアンクロー
功用:STR +15,兽战士用
必要原料：クロー+铁矿石+力の水晶



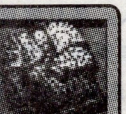
死人の卷物
功用:可以雇用ゾンビ
必要原料：幽灵の卷物+金矿石+暗の水晶



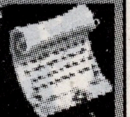
神速のサーヘル
功用:MP +1,STR +15
必要原料：サーベル+铜矿石+风の水晶



铁杖
功用:STR +6、DEF +1,僧侣用
必要原料:锡杖+铁矿石+铁矿石



チエーンメイル
功用:DEF +4
必要原料：アーマー+钢矿石+铜矿石



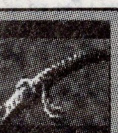
幽灵の卷物
功用:可以雇用ゴースト
必要原料：战士の卷物+金矿石+暗の水晶



铁の盾
功用:DEF +5
必要原料:盾+铁矿石+铁矿石



雷刀
功用: MP +1, STR +20, DET +2, CHG +10
必要原料:刀+铁矿石+雷の水晶



マジックソード
功用:MP +1,STR +10,CHG +10
必要原料：ソード+铁矿石+魔法の水晶



国家

在第一次进行游戏的时候只有六个国家可供选择，当玩者爆机一次后，便可以使用月光宫殿王国和特里斯坦王国了。

君主
エーベルス



拥有开朗性格的年轻剑士
——艾贝路斯

哈伊兰特王国(ハイランド)

位于大陆南方的哈伊兰特王国，是大陆上最古老的国家，星龙八剑士之一文因就曾是该国家的国王，只不过现在的王族已不具备文因的血统了，但昔日文因与泰丽丝结婚的信物“月之项链”依然被保存在王宫内。哈伊兰特的现任国王艾贝路斯自幼便父母双亡，由三个姐姐带大的他是位乐天派的青年，喜欢周游四海，乐于接受各方面的意见，不过有时候就比较依赖他的姐姐们，但却又希望能够干出一番大事业让姐姐们刮目相看。这一日因其大姐茜铃突然失踪，艾贝路斯不惜动用大队人马冲到国境去找她，结果在沙漠中看到了一位美丽女王的幻影……









凡塔利亚王国(ファンダリア)

凡塔利亚王国地处大陆的西南方，曾是大陆上有数的军事强国，但由于战乱现在已经衰败。该国位置比较偏僻，所以成为多古鲁族侵攻大陆的第一据点。多古鲁族和人类所生的巴兹，一直居住在地上的废墟中，对人与人的关系并不积极，虽然不大懂得表达感情，却十分重视朋友。一日，多古鲁族人突然来访，邀巴兹加入魔族的行列。巴兹在犹豫间来到被多古鲁族毁灭的村庄，救起了一位少女菲娜。菲娜善良、纯真的心感动了巴兹，但是也因此她被多古鲁族人所杀。愤怒的巴兹抱着菲娜的尸体，决定要以自己的手来扭转被诅咒的命运！

君主
バーツ



留有一半魔族血液的君王
——巴兹

君主
シエン

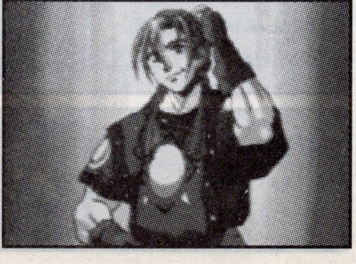


原是盗贼首领的西方王国之主
——席恩

特巴斯国(トバス)

大陆西方的特巴斯王国是个具有中国风格的国家，但是现任的国王基伦却是个暴君，百姓在其压迫下苦不堪言。居住在森林中的盗贼首领席恩，性格诚实，说话幽默风趣，最讨厌说谎的人。某日席恩至邻村体奥斯赶走了在那里为非作歹的王国士兵，回到家中其部下便向他提议：起兵推翻基伦，自己做国王。但是席恩却没有做国王的野心而拒绝了这一提议，当他得知休奥斯村被国王的军队毁灭时，席恩再也坐不住了。集结民众的力量群起反抗基伦国王的席恩，也因此而救了一只会说话的狼“弗雷斯特”，从而得知雷京德拉大陆将会发生异变……





君主
サニス



拥有世界最强魔法的君主。——塞妮丝

特拉德诺亚王国(トラドノア)

魔法王国特技德诺亚处于群山环绕之中，位于特里斯坦的东面。其国王在一雨夜受到"被时间俘虏"的弗雷斯特(前作中的大贤者)召唤而外出时，遭到魔族的袭击，弗雷斯特被变成一只狼，而国王则下落不明，其女塞妮丝匆匆继位。熟悉礼仪、擅长魔法的她是位坚强的女孩。某日，其部下报告在王城附近的矿山中发现了一个奇怪的金属物体。好奇心强的塞妮丝赶过去查看，发现是一个机器人，被修复后的机器人马特曼多克发誓要在她身边担任守护者。塞妮丝很快就和马特曼多克成为好朋友，然而她却不知道马特曼多克就是500年前邪神手下的三魔将之一……





伊兹默国(イズモ)

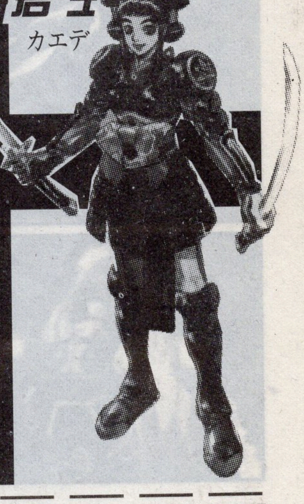




注重礼仪的侍和忍者之国伊兹默，地处大陆的最东面。女王卡艾蒂自幼就受到武术训练，也因此她坚持自己的夫婿必定要比自己强的论点。一日，卡艾蒂和其女伴在花园中进餐时，谈论到"为什么这个国家没有好男人呢?"这一让其他家臣"恐慌"的话题。卡艾蒂便想到既然国内没有适合当她夫婿的人，那就到其他国家去找吧！此时就有几位老臣抗议："不应该和低贱血统的人结婚。"马上有一"白痴"家臣接茬："那就找其他国家的国王吧！听说邻国伯扎克的王冈加斯，肌肉发达、力量强劲、武艺高超等。"卡艾蒂闻言，立刻决定出发前往伯扎克，寻找她理想中的夫婿！

君主
カエデ

不让须眉的东方国家女王——卡艾蒂



君主
ガンガス



武勇过人的森林王国之强者。——冈加斯

伯扎克国(ボザック)

大陆东南方的伯扎克国，其居民乃过着近乎与世隔绝的生活，因为他们贴近大自然而具有野兽的敏捷与力量，性格也比较淳朴。现任国王冈加斯是星龙八剑士之一冈格斯的直系子孙，"肌肉发达、力量强劲、武艺高超等等"(笑，卡艾蒂的夫婿第一候补?)。对语言理解能力甚差，因此常用行动来代替说话(说难听点就是头脑简单、四肢发达，喜欢说话清晰的卡艾蒂看来是不会爱上他的了，脸皮比城墙还厚的席恩倒比较适合她)。一日，当冈加斯逃避会议，到山村中参加武斗大会的时候，他听到精灵的示警，回城一看，果然是魔族开始入侵了……





在众神离去的大地上所活跃的君主们!!

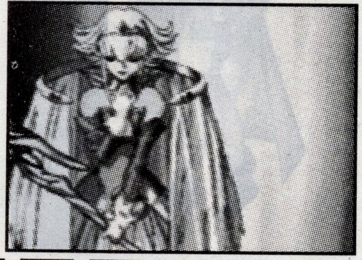


月光之国的魔法美少女。——蕾妮

月光宫殿王国(フーンパレス)

月光宫殿王国位于大陆的西北方，乃妖精国家(记得前作中该国就在哈伊兰特的东面，现在怎么跑到那么遥远的地方去了呢?其他几个国家的地理位置也和前作不一致，是国家迁移了呢?抑或地壳运动?)。该国由美丽的森林和清澈的湖水组成，国民大部分是精灵族。月光宫殿王国与特拉德诺亚王国交好，大概是因为两国都拥有较高的魔法之力的缘故。现任女王蕾妮是泰丽丝的直系子孙(那也应该具有文因的血统吧?)，打一出生便注定为女王的她，生性胆小，是位弱质纤纤的美少女。某日，蕾妮受一神秘声音的提示，要她去找大贤者弗雷期特……









特里斯坦王国(トリスターン)

大陆北方的特里斯坦王国，自古便与其邻国月光宫殿王国不和。现任国王亚迪鲁巴哈是位拥有敏锐知性的战士，性格虽然冷傲，但也有温柔的一面。和前作那位美丽的女王一样经常带着面具，不过这面具是他和魔族订下契约的标志，且会改变其性格(这种遭遇很像《魔剑美神 NEXT》中的哈鲁士荷姆)。因为自己的实验而失去了妻子和女儿，这成为他内心的创伤之一，也因此而受到魔族的诱惑，以征服整个大陆为条件来令妻女复活。(月光宫殿王国和特里斯坦王国，在游戏初始是不能选择这两个国家的，必须打完一遍此游戏后才能选择这两个国家。)



高傲冷漠的铁血战神——亚迪鲁巴哈。

战略

本游戏一向奉行的是稳扎稳打的战略方法，先安定自己的国家，然后拿离自己最近的国家来开刀，先抢武将，再收服君王。

阵形 这是战斗中必须掌握的知识!! FIGHT

专攻の阵	前 所有兵种都可以 后 所有兵种都可以	最基本的阵形
散开阵	前 ソルジャー 后 马兵	敌人数目少时比较适用此阵
斜线阵	前 ソルジャー 后 モンク	机动力高，可以分断敌人的阵形
凸型阵	前 アシガル 后 ホースマン	偏重攻击力，但是我方损失亦会很惨重
凹型阵	前 ホースマン 后 メイジ	防守反击的阵形，对魔族很有效

多姿多彩的阵形令战斗更富魅力!!
千变万化的战术为游戏平添乐趣!!

作战指令 灵活的运用是会在战斗中十分有利!! FIGHT

突破	以敌武将为攻击对象	无视敌方士兵的攻击前冲
前进	向着敌军的方向前进	双方力量均等时可以使用
后退	退回自军武将的方向	保护己方的武将或拖延时间
待机	全军待机，准备迎击	魔法系士兵在敌武将附近待机攻击
上下分散	向画面的上下方分散	主要用于夹击的场合
中央集合	集合在中央线上	将少量的士兵集中起来作战
散开	将士兵散开	敌人数量众多时可避开其锋芒
密集	集合在一起，减少空隙	基本与中央集合相同
上方	向画面的上方移动	向上方移动，可拖延时间用
下方	向画面的下方移动	向下方移动，可拖延时间用
防壁	围着自军的武将	令士兵集中守护武将
突击	向敌军攻击，不可变阵	全力进攻并且无法再执行其它指令

兵种 善于运用兵种相克的原理是致胜的关键!! FIGHT

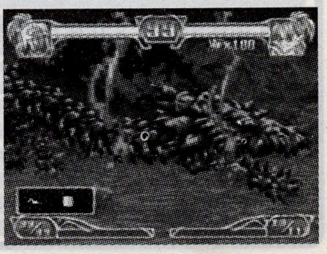
注意: ◎非常克制;○克制;□普通;△被克制;×非常被克制;－不能攻击。

雇用兵种	ソルジャー	ホースマン	メイジ	アシガル	バトルエルフ	ハイビースト	サンゾク	ハーピー	カラクリ兵士	モンク	ゴースト	ゾンビ	カテクリ骑兵	キメラ	バードマン	飞ぴカラクリ	ファルコン	ドラゴニア	ドグル	クロドグル
ソルジャー	□	×	△	□	△	□	○	○	□	△	△	□	×	○	△	△	△	△	□	△
ホースマン	◎	□	△	◎	□	○	○	－	□	○	△	□	△	－	－	－	－	△	◎	□
メイジ	○	○	□	○	□	◎	△	－	□	○	○	◎	◎	－	－	－	－	□	□	□
アシガル	□	×	△	□	△	○	□	○	○	△	△	□	×	□	△	△	△	○	□	△
バトルエルフ	○	□	□	○	□	□	△	◎	□	○	□	□	□	◎	○	◎	○	△	△	△
ハイビースト	□	△	×	△	□	□	□	△	◎	×	×	×	◎	×	×	○	×	×	×	×
サンゾク	△	△	○	□	○	□	□	△	○	×	×	△	□	△	×	×	×	×	×	×
ハーピー	△	◎	◎	△	×	○	○	□	◎	□	×	×	◎	□	△	○	△	△	△	△
カラクリ兵士	□	□	□	△	□	×	△	×	□	△	○	◎	□	×	□	□	△	△	□	△
モンク	○	△	△	○	△	◎	◎	□	○	□	○	◎	○	□	×	×	×	△	△	△
ゴースト	○	○	△	○	□	◎	◎	◎	△	△	□	○	□	◎	◎	□	◎	□	□	□
ゾンビ	□	□	×	□	□	◎	○	◎	×	×	△	□	△	○	□	△	△	×	△	△
カテクリ骑兵	◎	○	×	◎	□	×	□	－	□	△	□	○	□	－	－	－	－	△	◎	□
キメラ	△	◎	◎	□	×	◎	○	□	◎	□	×	△	◎	□	□	◎	□	△	◎	□
バードマン	○	◎	◎	○	△	◎	◎	○	□	◎	×	□	◎	□	□	□	□	△	□	△
飞ぴカラクリ	○	◎	◎	○	×	△	◎	△	□	◎	□	○	◎	×	□	□	□	△	□	△
ファルコン	○	◎	◎	○	△	◎	◎	○	○	◎	×	○	◎	□	□	□	□	△	□	△
ドラゴニア	○	○	□	△	○	◎	◎	○	○	○	□	◎	○	○	○	○	○	□	○	□
ドグル	□	×	□	□	○	◎	◎	○	□	○	□	○	×	□	□	□	□	△	□	△
クロドグル	○	□	□	○	○	◎	◎	○	○	○	□	○	□	○	○	○	○	□	○	□

流程

本作的流程是比较简单的，只要不断占领新的城市直到统一全国，便可与魔族展开最终决战。统一后人物间的对话十分重要，要仔细阅读。

每个君主的出发点虽然不同，但其结果都是一样的。首先是要依次征服其他七个国家，但是不同的主角会有不同的结果。例如选择艾贝路斯为主角的话，很容易使另外七个人臣服；但如果是亚迪鲁巴哈为主角的话，想让其他君主投降就比较困难了。在征途中，会有一些共通的流程，那就是救出泰丽丝女王以及最后的决战。救出泰丽丝女王的步骤是先至哈伊兰特王国北方沙漠的幻影之塔中会见泰丽丝，需要注意的是在没有任何提示下就贸然闯入该塔的话是不能见到她的；其次，与特巴斯王国的军师弗雷斯特会面，这意味着要降伏席恩；再次，与哈伊兰特王国结盟;最后，会见月光宫殿的现任女王蕾妮。蕾妮会调查出令泰丽丝苏醒的方法：至伯扎克国取得精灵石，然后到月光宫殿王国的大圣堂令其苏醒过来。从泰丽丝口中得知500年前当星龙八剑士打败邪神之后，龙之力量吸收了邪恶的意念而暴走并成为黑暗的力量。屋龙八剑士耗尽生命控制了龙之力量的暴走，八人中只有泰丽丝被残留的一小点光的龙之力量所救，活了下来。当内政结束后，大陆中央的内海中会升起地底王国，并以黑暗龙之力量在四周形成结界。众位国王先至奥利斯城(オリース)消灭掉前作的三魔将中两人古蕾斯(グレイス)和基狄奥(ギデオォン)，再至该城前的村庄查看结界，然后等待内政时间。进入内政，泰丽丝告诉大家只有她和蕾妮合力才能消除结界。结束内政，消除结界后，便可进入浮上来的地底世界。先要解决新的三魔将埃斯坦(エスタン)、米狄へ娅姬(ミディア)、奥鲁沃(オルヴォ)，然后至暗的遗迹与魔王古兰狄鲁(グランデル)决战。决战分两个阶段，第一阶段可以用车轮大战击败古兰狄鲁。第二阶段是古兰狄鲁变身为龙，此时会强制主角出战，而且取胜的方法很简单，那就是由主角施放必杀技——由龙之力量而觉悟的最后一个必杀技!(其他的攻击根本就伤不了对方)。结束以后，可以在 OPTION 中观看动画和画片。



彻底解析　機動戦士ガンダム

机种:SS	类型:SLG
厂商:BANDAI	媒体:CD-ROM

ギレンの野望

战略回合

新兵器的开发、谍报活动、科技研究等预算要于此进行分配，这关系到军队的能力能否得到强化，战斗中能否得到准确的情报和以后军队可否得到更为高级的武装，所以于此的选择，基本决定了军队的行动。而且于此还可以进行特殊作战行动的启动，如果选择错误，很可能导致全盘失败。

行动设定回合

对军队中所有行动单位下达指令的回合，于此你不仅要站在全局的立场上控制队伍，还必须尽力把损失减到最少，把对敌人的伤害提到最高。对于据点(基地)你还可以下达生产新部队的指令，但生产要取决于全军的资金，所以也要顾到大局。在此回合的最终目地是利用你的战术把领地扩大，并最终取得胜利。

战斗回合

这是玩家观看的回合，这里玩家安排的所有行动将会付诸实行，战斗于此回合开始，玩家可以由战斗中得知己方与敌方的各自损失有多少，以便于以后能够组织起更有效的进攻或防御，于此还可以选择被攻击部队是反击还是防御，这样有利于减少敌人对我军的伤害。

技术开发的效果

以下表中是技术开发所消耗资金及效果的公式，当然有些特殊兵器是在特殊条件下才可开发的，所以特殊兵器并不需要技术开发的等级。

技术等级的上升率

1. 投入预算额·小(150×现在的技术等级)
上升率(+15%)
2. 投入预算额·中(300×现在的技术等级)
上升率(+25%)
3. 投入预算额·大(600×现在的技术等级)
上升率(+33%)

基础技术等级上升使生产消耗减轻

生产消耗的计算公式

生产必要资金-〖(基础技术等级-1)×3〗%

开发时间缩短的计算公式

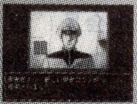
缩短开发时间=现在开发时间÷2

开发提案的条件

1 通常提案

技术研究预算投入，开发等级上升，这样可以进行通常提案的操作，于此会投入改造武器的资金，这一通常提案是普通战争时已方军事水平提升的通常方式。

2 关连提案



通常提案中提及要改造的兵器，于此关连提案中会对此兵器的强化型提出开发提案，这就是关连提案。

3 关连技术提案

特殊武器开发终了，而且技术力达到一定等级，便会发生开发现在特殊武器的强化型的提案。

4 特殊提案

与技术等级无关，特定的事件发生后才会出现，而且与现在财政状况无关。



5 敌开发资料入手

谍报部门预算投入后，便会将敌开发资料转入我方手中。



各项数值的种类与效果

既然是SLG游戏，就肯定有许多的数值，要想玩好游戏，必须了解这些数值的作用，本页就是对这些数值的详细介绍。

兵器的各项数值

不论是旧时代的61式战车还是最新型的机动战士，它们的机能以及作战能力都要通过各项数值来表现，以下是兵器中各项数值的解释。

如果有初玩者想了解作为兵器最重要的数值是什么，那么可以回答你，最重要的是兵器的运动性，只有运动性很高，武器才能发挥强大的实力。

索敌能力　此能力由D→C→B→A→S五段表示，S为最高。

战斗消费　每次战斗所消耗的物资数，通过此数值可掌握何时进行补给。

耐久力　代表武器的防御力，并不是此能力越高，机体的生存力就越强。

移动消费　每次移动所消费的物资数，通过此数值可掌握何时进行补给。

运动性　机体中最关键的数值，它关系到命中率与回避率。

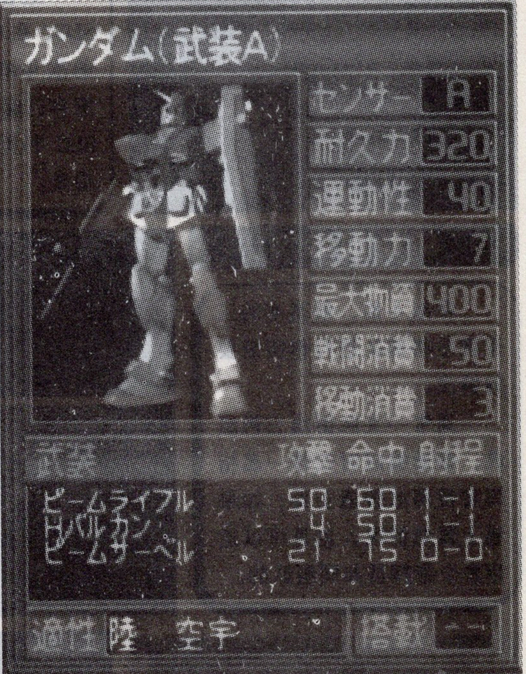
武装　现阶段机体装备的武器和射程以及命中率一览表。

移动力　代表移动范围的能力，数值越高，机体的移动范围越大。

适应性　表示适于作战的地型，通过此项可安排机体在合适的地点战斗。

最大物资　接受补给后的最大的存有量，数值越高，机体独立作战能力越长。

搭载　表示本机体是否拥有搭载其它战斗单位的能力。



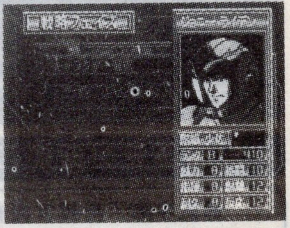
机动战士高达的状态表

人物的各项数值



每位登场人物均有数值表示，以下表中是对每项数值的解释。

作为作战机体的驾驶员，什么数值最重要呢？目前来看，潜在能力是非常关键的一个数值，此能力越高，驾驶员的战斗力越强。



官衔　表示本人目前在军中的职位，官衔由伍长→大将共13个等级，升职需要功绩的不断积累才行。

击坠数　表示现阶段本战斗人员共击坠敌方的机体数，当此数值上升之后，本战斗人员可升职。

潜在能力　关系到战斗的最重要的数值，由D→S五段构成，通过经验值的积累上升。

经验值　通过战斗所积累的经验值，此数值上升会导致潜在能力的上升，所以多参加战斗吧！

魅力　指挥官必要的能力，此能力越高，部队的士气也就高涨，战斗后疲劳度也会减小。

格斗　本战斗人员在近距离作战的能力，通过此数值可了解战斗人员善于的作战方式。

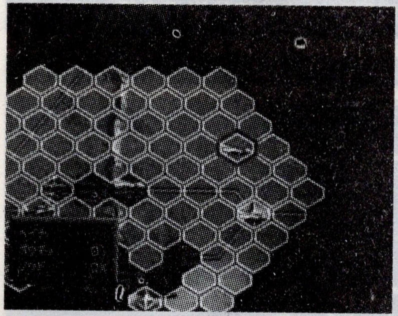
指挥　指挥范围内，指挥官对下属的攻击及回避的修正，此能力越高，修正越大。

射击　本战斗人员在远距离作战的能力，通过此数值可了解战斗人员善于的作战方式。

耐久　与机体耐久力有相同意义的数值，当被攻击时，根据此能力决定所受伤害。

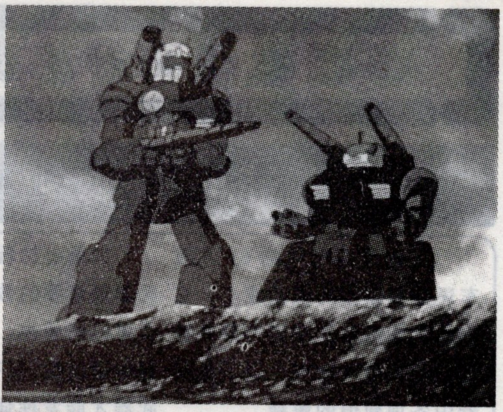
反应　驾驶员的直感，如果指挥官此能力高，则所属部队攻击回避率修正增加。

战斗的部队编成



战斗单位

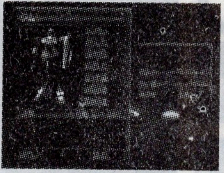
这款作品不像其它SLG，在本游戏中作战用的战斗单位是可以由玩家自己编成的，这是其它SLG中所很少见的一种现象。

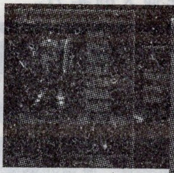


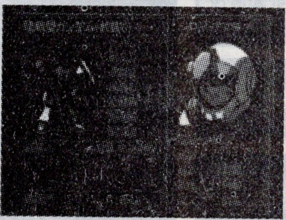
部队的编成

在战斗前，最基本的工作就是将部队进行你所需要的编成。

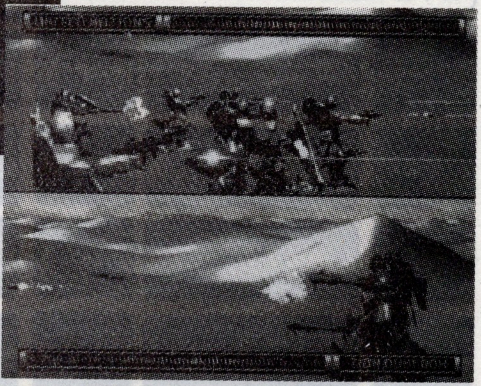
通常一支队伍由三机组成，普通编成时安排一名指挥官带两名普通士兵，如果遇上紧急情况，也是可以进行多个指挥员共同组队的。

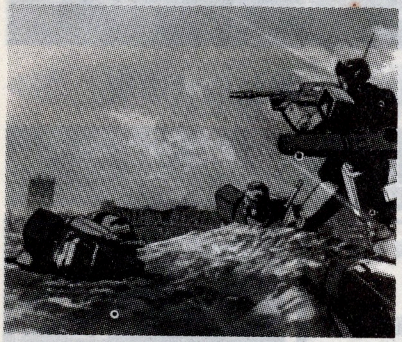


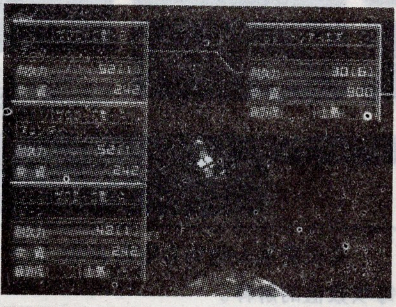


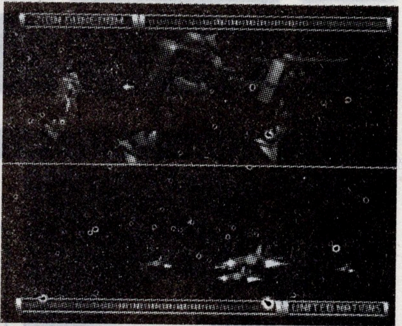


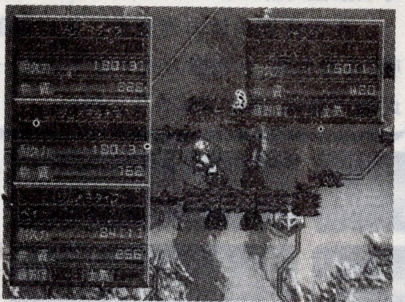
理想部队的编成











配属驾驶员的能力修正

部队中除了指挥官拥有指挥修正外，手下的士兵也拥有自己的能力修正。这主要取决于驾驶员本身的能力，在下表中会有这一修正的具体公式，大家可以去试试。

指挥员的官职

在战斗中随时有可能出现多个指挥员处在相临位置的状况，在这种形式下，指挥修正只会接受多个指挥员中官职最高者的修正，这一点大家要注意。

机师的修正

·兵器(耐久力)	+驾驶员(耐久)×4
·兵器(格斗武器命中率)	+驾驶员(格斗)×4
·兵器(射击武器命中率)	+驾驶员(射击)×4
·兵器(攻击回避率)	+驾驶员(反应)×4+NT能力×5
·兵器(格斗攻击回数)	+驾驶员(格斗)÷5+NT能力÷2
·兵器(射击攻击回数)	+驾驶员(射击)÷5+NT能力÷2

指挥效果修正

·部队·士气
+魅力×1
·兵器·攻击命中率
+指挥×1

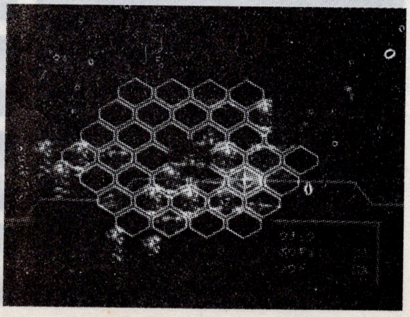
两种指挥效果

1. 官职未到少尉的指挥效果

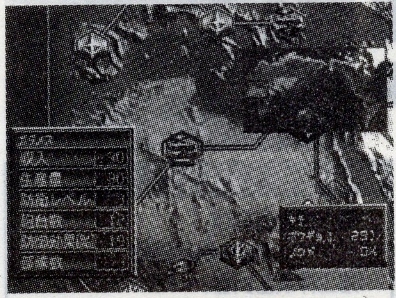
·部队·士气	+	魅力×1
·兵器·攻击命中率	+	指挥×1
·兵器·攻击回避率	+	指挥×0.5

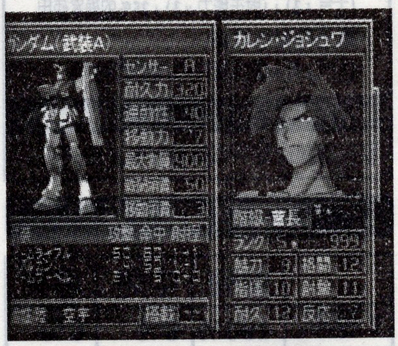
2. 官职达到少尉以上的指挥效果

·部队·士气	+	魅力×2
·兵器·攻击命中率	+	指挥×2
·兵器·攻击回避率	+	指挥×1



地形的状态及战斗修正





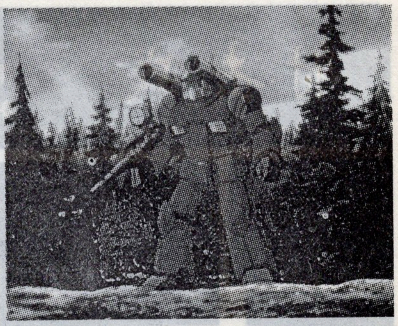
地形防御效果/拠点防御效果

地形与拠点（要塞）的防御效果均不相同，当然在拠点上防御进攻时效果要明显许多，不过还是多多利用地形的防御效果吧！

地形防御效果
·通常地形时：敌的攻击命中率(－地形防御效果%)
·通常地形时：敌的攻击命中率(－地形防御效果%)

兵器的地形适应性

战斗中地形效果非常重要，在表中向大家介绍有关于兵器的地形适应性。

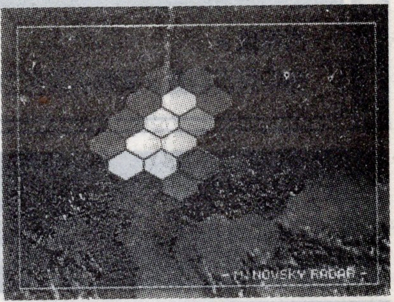


ミノフスキー粒子的修正

这是一种能够严重影响命中率的物质，它的分布可以说决定着部队的战斗能力，它分布的范围内可以使几支队伍的命中率都低于百分之五十以下。

有关于此粒子浓度和命中率的关系请见下面公式：

射击命中率－ミノフスキー粒子浓度＝实际命中率



兵器的地形适性战斗修正

对敌人不利的地形	对己方不利的地形
·地形适应性——无：攻击命中率(－40%)	·地形适应性——无：攻击回避率(－40%)
·地形适应性——中：攻击命中率(－20%)	·地形适应性——中：攻击回避率(－20%)
·地形适应性——有：无变化	·地形适应性——有：无变化

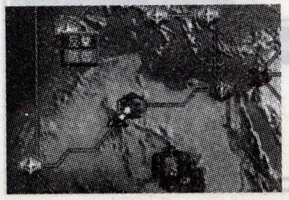
部队的战斗修正

参加战斗的部队通常在战斗时表现出与预想的大不相同的结果，以下就把影响结果的这些数据和公式公布给大家。

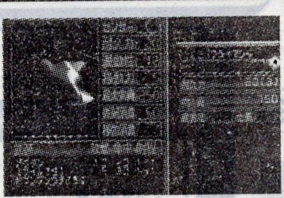
防御的修正

被攻击时选择防御
·盾(シールド)装备时：攻击防御率(＋30)
·盾(シールド)装备时：攻击回避率(＋30)

在接受敌人攻击时，会进行反击或防御的选择，选择防御时己方机体就会出现上表中的计算，当然这需要先装备盾。



疲劳度积蓄的修正

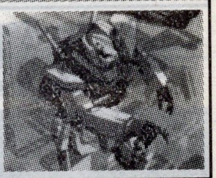


经过长时间的战斗，部队都会产生疲劳度，疲劳度会影响部队在战斗中的表现，下表中有详细介绍。

疲劳积蓄的战斗修正
·攻击命中率〔－(疲劳度÷2)%〕
·攻击回避率〔－(疲劳度÷2)%〕

索敌状态的修正

未索敌的对敌攻击
·未索敌状态对敌攻击时：射击命中率(－25%)



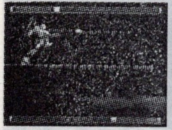
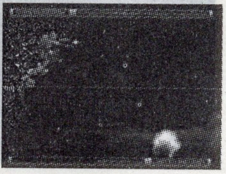
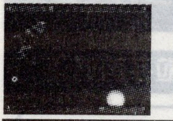
攻击敌人以前，最好要对敌方部队进行索敌，索敌后的攻击，才能获得较高的命中率，以上表中是未索敌的攻击命中率。





射击战

凭着高超的射击能力可以在战斗中取得很大的杀伤，以下我们将详细介绍一下射击战。

▲能力高的队伍可以独自击毁一架战舰。

使用武器的选择/攻击回数决定

敌我双方每次攻击时最多可以选择三种武器，能否使用三种武器在一回合内攻击，请参看表中的简介。

使用武器的选择

· 第一种攻击武器：
100%确率使用
· 第二种攻击武器：
(士气÷3)+(射击能力×3)+25%的确率使用
· 第三种攻击武器：
(士气÷3)+(射击能力×3)%的确率使用

攻击回数设定

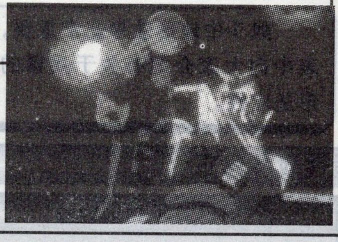
攻击回数设定与机体限界有主要关系。

战斗计算

在战斗中一切都会对战斗的伤害有影响，其中包括各种各样的修正值，在下表中我们为大家送上战斗计算公式，以便于在游戏时大家可以随时应用。

计算战斗时的数值公式

· 射击命中率 =(武器的命中率)以及其它修正的影响
· 回避率 =(被攻击侧兵器的运动性－攻击侧兵器的运动性/2)以及其它修正的影响
· 防御率 =(盾装备时防御率修正＋20)以及其它修正的影响



攻击伤害的计算

· 伤害值＝
命中攻击回数×武器的攻击力

攻击目标的选择

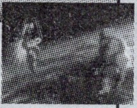
	前列	中列	后列
1部队	100%	0%	0%
2部队	80%	20%	0%
3部队	60%	30%	10%

格斗战

与射击相反，格斗战需要近身才能有效果。在下面我们登出了有关格斗战的数据和公式。



使用武器选择



· 第一种攻击武器：
100%确率使用
· 第二种攻击武器：
(士气÷3)+(射击能力×3)+25%的确率使用

攻击回数设定

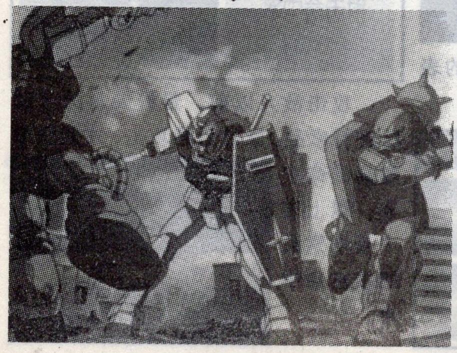
攻击回数设定与机体限界有主要关系。

使用武器的选择及攻击回数

在战斗中，格斗战与射击战基本相同，可以选择两种武器，是否使用两种武器在一回合内攻击，请参看表中的简介。

刀光剑影

光剑VS光斧 高达VS扎古



战斗计算

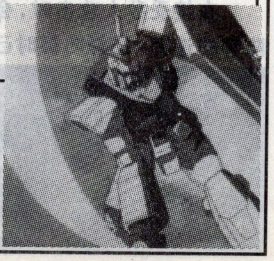
在战斗中一切都会对战斗的伤害有影响，其中包括各种各样的修正值，在下表中我们为大家送上战斗计算公式，以便于在游戏时大家可以随时应用。

计算战斗时的数值公式

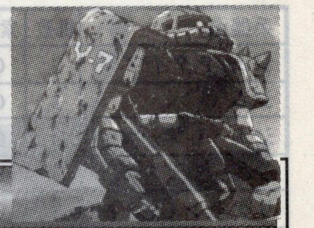
· 格斗命中率 =(武器的命中率)以及其它修正的影响
· 回避率 =(被攻击侧兵器的运动性－攻击侧兵器的运动性/2)以及其它修正的影响
· 防御率 =(盾装备时防御率修正＋20)以及其它修正的影响

攻击伤害的计算

· 伤害值＝
命中攻击回数×武器的攻击力



战斗后的状态变化



经验值的获得



有关经验值的计算方式已在右边登出，通过公式玩家可以熟练的计算经验值的获得量。

经验值的获得

1. 战斗中经验值的获得
参与直接战斗的部队经验值获得方式：
- 进行攻击(在战斗画面中出现的部队)　：经验值(+10)
- 支援攻击(在战斗画面中没出现的部队)　：经验值(+5)

2. 敌击破经验值获得法
在战斗中，击倒敌人获得的经验值均不相同，这主要因为敌人的官衔与潜在能力均不相同的原因，以下为击破敌人的经验值获得法：
- 经验值=15+(敌的官衔功绩值×2)+(敌的潜在能力×4)

官衔上升/官衔下降

1. 官衔上升条件：①"功绩值"上升则可提升官衔。

阶级	伍长	曹长	军曹	曹长	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	少将	少将中	将大将
必要功绩值	0	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16

功绩值=回合开始时目前官衔的功绩值+潜在能力(D:0、C:1、B:2、A:3、S:4)

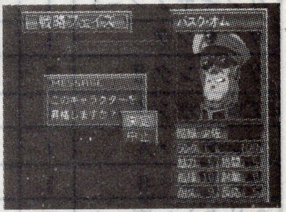
②官衔数量限制

将官(少将～大将)	9位
佐官(少佐～大佐)	14位
尉官(少尉～大尉)	20位
少尉(不含)以下	无限制

2. 官衔下降的条件：
①回合开始时功绩值下降过现在官衔的最低限。
②有时下降是因为受官衔数量限制。

官衔的升与降

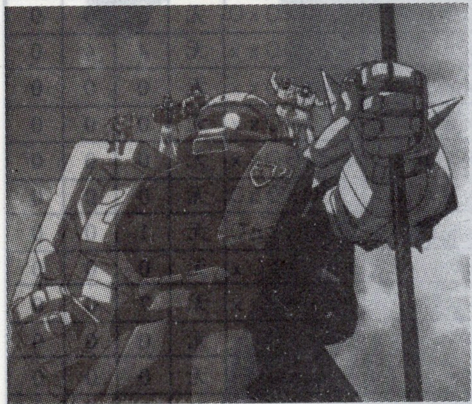
积累功绩后，可得到官衔的进升，在左侧表中有各官衔所需的必要的功绩值。





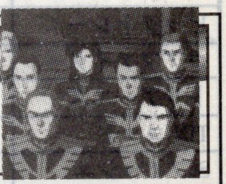
士气的变动

参加战斗的部队如果士气高涨，战斗力就会比平时强出许多，在下表中有着影响部队士气的全部公式，大家不妨看一看。

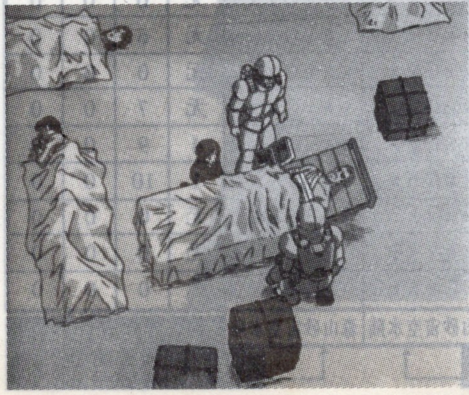


士气的变动

1. 参加战斗部队的士气变化
直接参与战斗的部队士气变化公式：
- 攻击目标并命中　：士气(+2)
- 反击并命中　：士气(+1)
- 将敌人击破　：士气(+5)



2. 影响全军士气变化公式：
- 自国部队把敌一支部队消灭　：全军的士气(+1)
- 自国一支部队被敌部队消灭　：全军的士气(-1)
- 局地战斗中自国部队把敌一支部队消灭：
局地战斗参加部队的士气(+3)
- 局地战斗中自国一支部队被敌部队消灭：
局地战斗参加部队的士气(-3)



疲劳的积蓄

士气低下是最影响战斗力的，所以作为玩家应该掌握疲劳的积蓄公式。

疲劳的积蓄

- 攻击侧部队(画面内的部队)
疲劳=5+5×(150-士气)%
- 支援部队
疲劳=5+5×(150-士气)%
- 防御侧部队
疲劳=5+5×(150-士气)%
+攻击部队数×2



兵器名	机数	索敌	耐久力	运动性	移动力	最大物资	战斗消费	移动消费	搭载数	移动适性	攻击适性	生产制限	基础等级	MS等级	MA等级
ジム/Pタイプ	3	C	60	10	5	300	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	5	0
ジム	3	C	60	15	5	300	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	5	0
ジム・Lアーマー	3	C	40	28	7	250	25	2	0	○○△○××○	△△△○△×○	无	0	6	0
ジム・Sカスタム	3	B	75	15	5	350	30	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	无	0	8	0
リクセンGM・A	3	C	90	16	5	350	30	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	9	0
リクセンGM・B	3	C	90	16	5	350	45	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	9	0
ジムキャノン	3	B	65	10	4	300	30	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	无	0	7	0
アクアジム	3	C	60	12	5	300	30	2	0	△△△××○△	△△△××○△	无	0	6	0
ジムコマンドG	3	B	85	20	6	300	35	2	0	△△△×××○	△△△×△×○	无	0	9	0
ジムコマンドGS	3	B	85	24	6	300	35	2	0	×××○×××	×××○×××	无	0	10	0
ガンキャノン・A	1	A	220	15	5	400	40	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	3	0	6	0
ガンキャノン・B	1	A	220	15	5	400	60	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	3	0	6	0
ガンキャノン－3	1	B	250	12	5	400	35	2	0	△△△×××○	△△△×○×○	3	6	7	0
ガンタンク	1	A	200	5	4	350	30	1	0	△△×△××○	△△○△○×○	6	0	4	0
ガンタンクⅡ	3	B	60	5	4	350	40	1	0	△△○×××○	△△○×○×○	无	5	5	0
プロトガンダム	1	A	300	38	7	400	50	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	7	0
ガンダム・A	1	A	320	40	7	400	50	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	8	0
ガンダム・B	1	A	320	40	7	400	75	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	8	0
Gリクセン型・A	3	B	110	20	6	450	35	3	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	10	0
Gリクセン型・B	3	B	110	20	6	450	52	3	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	10	0
Gリクセン型・C	3	B	110	20	6	450	70	3	0	○○○×××○	○○○×○×○	无	0	10	0
ボール/Pタイプ	5	C	35	16	4	150	15	1	0	×××○×××	×××○×××	无	0	0	3
61シキセンシャ	6	C	10	6	4	100	8	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	无	0	0	0
ホバートラック	6	A	16	8	6	150	8	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	无	2	0	0
ビックトレー	1	S	600	0	4	999	80	5	6	△△○×××○	△△○×○×○	无	3	0	0
コアファイター	1	A	30	30	7	180	15	6	0	×××○○××	×××○○××	无	4	4	0
トリアーエズ	6	C	5	8	5	150	10	4	0	×××○○××	×××○○××	无	0	0	0
TINコッド	6	C	10	10	6	200	14	5	0	××××○××	××××○××	无	0	0	0
Sフィッシュ	6	C	15	15	6	220	18	6	0	×××○○××	×××○○××	无	0	0	0
フライマンタ	3	C	20	12	5	250	60	7	0	××××○××	○○○×○△○	无	0	0	0
デプロッグ	3	B	30	8	4	300	80	9	0	××××○××	○○○××△○	无	1	0	0
ドン・エスカルゴ	3	A	20	10	5	300	50	7	0	×××××××	×××××○×	无	0	0	0
パブリク	3	C	40	8	5	350	35	6	0	×××○×××	×××○×××	无	7	0	0
ミデア	1	B	150	5	4	600	30	8	3	××××○××	××××○××	无	0	0	0
コロンブス	1	B	180	0	6	500	20	6	5	×××○×××	×××××××	无	0	0	0
サラミス	1	A	250	6	7	600	25	8	0	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
サラミスS	1	A	250	8	7	600	25	8	3	×××○×××	×××○×××	无	6	0	0
マゼラン	1	S	400	8	8	700	35	9	0	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
マゼランS	1	S	400	10	8	700	35	9	4	×××○×××	×××○×××	无	7	0	0
ペガサス	1	S	500	12	9	800	40	10	6	×××○△××	×××○○××	4	9	0	0
ホワイトベース	1	S	750	18	9	800	40	10	6	×××○△××	×××○○××	1	10	0	0
U－センスイカン	1	A	350	8	9	700	25	6	5	×××××○×	△△△××○△	无	0	0	0
M－センスイカン	1	S	500	12	8	850	35	8	8	×××××○×	△△△××○△	无	0	0	0
ファンファン	6	C	6	8	6	150	8	2	0	○○○×××○	△△△×××○	无	0	0	0

联邦军全兵器表

兵器移动适性
○有利△低下×进入不能

森山砂宙空水陆 | 森山砂宙空水陆

兵器攻击适性
○有利△对等×攻击不能

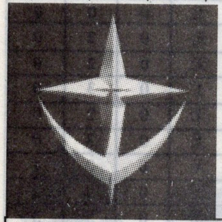
基恩军全兵器表

兵器名	机数	??	耐久力	运动性	移动力	最大物资	战术消费	移动消费	搭载数	移动适性	攻击适性	生产制限	基础等级	MS 等级	MA 等级
ザクI・A	3	C	30	8	4	200	12	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクI・B	3	C	30	8	4	200	18	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクI/R. R	1	B	50	20	4	200	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0
ザクI/3S	1	B	50	20	4	200	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	3	0	0	0
ザクII－C型・A	3	C	40	10	5	250	15	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクII－C型・B	3	C	40	10	5	250	22	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクII－F型・A	3	C	48	15	5	300	15	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクII－F型・B	3	C	48	15	5	300	22	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	0	0
ザクII/C. A	1	C	65	30	6	300	32	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0
ザクII/S. M	1	C	72	26	6	300	25	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	1	0
ザクII/J. R	1	C	60	34	6	300	32	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	1	0
ザクII－J型・A	3	C	56	15	5	300	15	2	0	○○△×××○	○○△×△×○	无	0	0	0
ザクII－J型・B	3	C	56	15	5	300	22	2	0	○○△×××○	○○△×△×○	无	0	0	0
ザクII－J型・C	3	C	56	15	5	300	30	2	0	○○△×××○	○○△×○×○	无	0	0	0
ザクII－S型・A	1	B	70	20	6	320	20	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	2	0
ザクII－S型・B	1	B	70	20	6	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	无	0	2	0
ザクIIS/C. A	1	B	80	40	7	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	3	0
デザートザク	3	C	60	15	5	300	30	2	0	△△○×××○	△△○×△×○	无	0	2	0
ザクキャノン	3	B	55	10	4	300	30	2	0	△△△○××○	△△△×○×○	无	0	3	0
ザクマリンタイプ	3	C	40	8	5	300	25	2	0	△△△××○△	△△△××○△	无	0	2	1
ザクタンク	3	C	30	5	4	250	25	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	无	0	4	2
ザクII－R1・A	3	B	60	25	7	320	25	3	0	×××○×××	△△△○△△△	无	0	5	3
ザクII－R1・B	3	B	60	25	7	320	30	3	0	×××○×××	△△△○△△△	无	0	5	3
ザクII－R1A・A	3	B	65	28	7	350	25	3	0	×××○×××	△△△○△△△	无	0	6	4
ザクII－R1A・B	3	B	65	28	7	350	38	3	0	×××○×××	△△△○△△△	无	0	6	4
ザクR1/S. M	1	B	80	40	8	320	35	3	0	×××○×××	△△△○△△△	1	0	5	3
ザクR1A/3S	1	B	85	44	8	350	42	3	0	×××○×××	△△△○△△△	3	0	6	4
グフ－A型	3	C	70	18	6	320	30	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	6	0
グフ－B型	3	C	85	22	6	350	35	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	无	0	7	0
クフB/Pタイプ	1	B	98	28	6	350	40	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	1	0	6	0
グフ－C型	3	C	100	12	4	380	35	3	0	○○○×××○	△△△×○×○	无	0	7	0
グフ－H型	3	C	60	32	7	350	50	4	0	△△△×××○	△△△×△×○	无	0	7	5
ドム	3	B	120	25	7	400	50	3	0	○○○×××○	△△△×○×○	无	0	8	0
ゴッグ	3	B	100	10	4	500	50	5	0	△△△××○△	△△△××○△	无	0	4	3
アッガイ	3	B	60	18	6	300	20	2	0	△△△××○△	△△△××○△	无	0	5	2
ズゴック	3	B	90	22	6	350	30	3	0	△△△××○△	△△△×△○△	无	0	6	3
ズゴッグ－S型	1	B	120	26	6	350	40	3	0	△△△××○○	△△△×○○○	无	0	7	3
ズゴッグ/C. A	1	B	140	40	7	350	40	3	0	△△△××○○	△△△×○○○	1	0	7	3
アッザム	1	A	600	15	4	800	90	6	0	××××○××	○○○×○△○	无	0	0	5
マゼラアタック	6	C	15	6	4	200	20	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	无	5	0	0
マゼラベース	6	C	10	7	4	120	12	1	0	△△○×××○	△△○×××○	无	5	0	0
マゼラトップ	6	B	5	10	5	80	8	4	0	××××○××	××××○××	无	5	0	0
ギャロップ	1	A	350	5	5	600	50	3	2	△△○×××○	△△○×○×○	无	3	0	0
ダブデ	1	S	500	0	4	850	80	5	6	△△○×××○	△△○×○×○	无	4	0	0
ドップ	6	C	10	12	5	200	12	4	0	××××○××	××××○××	无	1	0	0
ドップカスタム	1	C	25	30	6	200	15	5	0	××××○××	××××○××	1	2	0	0
ドダイGA	3	B	20	8	5	280	50	5	0	××××○××	○○○×××○	无	3	0	0
ルッグン	6	S	10	10	5	250	12	3	0	××××○××	××××○××	无	4	0	0
ガトル	6	C	15	12	5	200	15	4	0	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
ジッコ	3	C	40	8	5	350	35	5	0	×××○×××	×××○×××	无	7	0	0
ガウ	1	A	250	5	4	700	80	8	3	××××○××	○○○×○○○	无	5	0	0
コムコイ	1	C	50	12	6	300	20	5	1	×××○△××	×××○△××	无	0	0	0
パプワ	1	A	200	5	6	500	20	6	3	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
ムサイ[コ]	1	A	250	8	7	600	25	8	2	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
ムコイ[－]	1	A	250	8	7	600	25	7	2	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
ファルメル[コ]	1	A	350	16	8	600	30	8	2	×××○×××	×××○×××	1	4	0	0
ファルメル[－]	1	A	350	16	8	600	30	7	2	×××○×××	×××○×××	1	4	0	0
チベ	1	S	400	8	7	800	35	9	3	×××○×××	×××○×××	无	0	0	0
グワジン	1	S	600	14	8	900	50	10	8	×××○×××	×××○×××	4	0	0	0
ユーコン	1	A	350	10	9	700	25	6	5	×××××○×	△△△××○△	无	5	0	0
マッドアングラー	1	S	500	14	8	850	35	8	8	×××××○×	△△△××○△	无	6	0	0
HLV	1	B	150	0	6	500	20	5	3	△△△○××△	×××××××	无	0	0	0
ザクIIS/D. Z	1	B	100	24	6	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0

游戏所有事件一览（前：联邦侧）（后：基恩侧）

由你来创造所有的历史吗？

游戏者站在势力的顶点，由自己来创造一年战争史的《基伦的野望》，在此游戏中会有许多史实里并不存在的事件和局面，这些是会因玩家的战略而发生的。假如青色巨星ランバラル乘坐上ドム会怎样呢？假如联邦方面提前完成了 NEW TYPE 专用 MS 会怎样呢？在下面大家将看到的本文中，大家会看到所有史实及假想事件，及其发生条件和资料。即使是已经将游戏穿版的朋友，也可以按照下文中的完全事典去检索一下自己的曾经历的事件。另外大家还可以看到史实中在当时并未出现的新势力诞生的条件。



联邦军事件

因在 **1** 年战争时期拥有代表性的 **NEW TYPE** 部队－白色要塞队，而于史实上最终取得胜利的便是地球联邦。在 **GAME** 也同样可以把基伦打败吗？



001 由开战至南极条约 レビル将军归还

在标题画面只要选择 **NEW GAME** 并选联邦为使用国，便可以在开头动画中见到这一事件。

于此可以看到原作动画片中都没有出现的"一年战争"开战时期的情节。



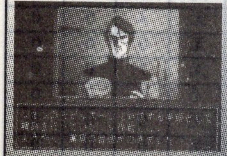
002 联邦军的初始剧节 便是 GAME 开始时的战况报告

前事件动画结束之后，便会开始这一旨在说明战况的事件。在联邦军的模式开始时的战况是开战两个月后，基恩军将新型兵器－机动战士大量投放战场，从而占领地球方面约一半领土，使联邦军处于不利状态，直至进入来自**テム・レイ**的通信为止事件终了。



003 ビンソン计画发动 宇宙战舰将拥有兵器搭载能力

从 **GAME** 开始，大约经过 **3** 个回合，**ビンソン**计画将会被提出，在战略布置中"特殊"指令一项中将会追加此计画。这是为了再建联邦军宇宙舰队而提出的，实行后**サラミス**ら、**マゼラン**ら这两种战舰将会追加兵器搭载能力。



004 [illegible]提出 V 计划 开始开发能够对抗ザク的新兵器

联邦军的初始事件终了时，开发联邦 **MS** 的计划－"**V** 作战"会被提出。在这里"特殊"一项指令中会设置"**V** 作战"一项，将其实行，便可以看到**レビル**将军说服联邦高官为 **MS/MA** 的开发进行投资的情节。但若在 **15** 回合内不实行，则"**V** 作战"指令将会消失。



005 新兵器开发 联邦制作的机动战士终于开始启动

新兵器开发资金投入后，战斗机"**コアファイター**"、强袭扬陆舰"**ペガサス**"以及机动战士**ガンタンク**、**ガンキヤノン**和**プロトガンダム**开发结束。时会出现开发负责人于通信中对机机械能力进行讲解，把握住机支战士的特性，对应战局灵活运用吧！



006 RX 系列回收计划实行 "V 作战"终了

005 事件结束后，为了针对其研究成果实战实验，便进入了 **RX** 系列回收计划。为实行此计划，白色要塞部队被设立，而联邦军的**パオロ**、基伦军的**シヤア**、**ドレン**、**テニム**、**ザーン**和**スレンダー**的状态是于"任务中"。如果不施行"**RX** 系列回收计划"，则 **5** 回合后此计划消灭。



007 从ルナ 2 开始至サイド 7 的遭遇战 以及白色要塞队的相关报告

006 事件执行 **3** 回合后，会收到从**ルナ 2** 开始白色要塞队至今的遭遇战报告。见到此事件后，联邦军中**ブライト**、**リユウ**、**アムロ**、**カイ**、**ハセト**、**セイラ**、**ミライ**和**フラウ**都会加上 **50** 个经验值，基恩军中**デニム**和**シーン**的状态是死亡，而**ガデム**的状态为"任务中"。



008 RX 系列的数据回收完毕 新机体开发被提出

007 事件发生的下一回合，"**V** 作战"中得到的实战数据回收完毕，**ガンテムセワ**和**イトベース**的开发会被提出。基础技术等级，**MS** 技术等给和 **MAA** 技术等级均会提升一级。对于在经前只能靠人海战术与**ザク**苦战的联邦，终于也有了与基恩并肩的技术。



009 ルナ 2 的决断－该怎么办？ 白色要塞今后要走向何方？

007 事件后直接发生。如果此时选择 **YES** 则联邦军**パオロ**与基恩军的**スレンダー**、**ガデム**会处于"死亡"状态，而基恩军的**ドレンガ**、则处于"任务中"。选择了 **NO** 后，死亡的只会有**パオロ**，而白色要塞则会解散，其队员和追击他们的**シヤア**一同成为通常角色。



010 与シャア游击作战 白色要塞能否得到补给呢？

009 事件如选择 **YES** 后，白色要塞于北美进行游击战。此时**マチルデ**提出对白色要塞输送补给的申请。选 **YES** 认可输送补给后，联邦军的**マチルダ**和**ジオン**状态为"任务中"，先 **NO** 则基恩军**ガルマ**处于"任务中"。无论怎么选择，基恩军**スレンダー**必定死亡。



011 白色要塞与ガルマ交战 地上战后ガルマ被击败

010 事件中选 **YES**，**3** 回合后发生此事件。事件发生后**プライト**、**リユウ**、**アムロ**、**カイ**、**ハヤト**、**セイラ**、**ミライ**和**フラウ**这些联邦成员加入 **50** 个经验值。基恩方**ガルマ**死亡。此事件与战争结束时的事件是有关系的。



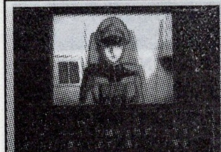
012 与ガルマ在地上交火 白色要塞被全灭

010 事件时选择 NO，白色要塞部队无法得到应有的补给，这样 3 个回合后此情节发生。情节出现后白色要塞被解散，联邦军ブライト、リユウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ以及基恩军ガルマ与シヤア均处于"使用可能"状态，并且ガルマ得 300 经验值。



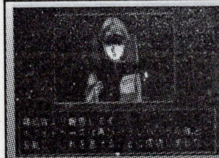
013 吉翁公国举行ガルマ的国葬大礼 电视全面放映

011 发生后ガルマ死亡，之后 2 回合发生这些事件。事件发生后，基恩军ランバ、クランフ、アコース、コズン和ハモン处于"任务中"状态，并且基恩军士气加 20。



014 ランバラル发动进攻！ 向白色要塞输送补给物资

为了给ガルマ复分，ランバラル向白色要塞发动了猛烈进攻，白色要塞虽然守备成功，但是把物资全部消耗干净。于是マチルダ再次申请向白色要塞派遣补给部队。选择 YES 后，联邦军マチルダ处于"任务中"状态。



015 得到补给物资的白色要塞 "青之巨星"ランバ被击败

014 选择 YES，向白色要塞派遣补给部队，于是 3 回合后发生此事件。联邦军中ブライト、リユウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ得到 50 个经验值。而基恩军中则有ランバ、クランフ、アコース和コズン死亡。



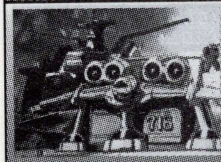
016 白色要塞完结 "青之巨星"ランバ全面胜利

014 时选择 NO，3 回合后便发生此事件。事件后联邦军ブライト、リユウ、アムロ、カイ、ハヤイ、セイラ、ミライ和フラウ从解散的白色要塞军中脱离出来。而基恩军中ランバ、クランフ、アコース和コズン也处于"使用可能"状态。



017 ランバ手下的生还者出现 白色要塞队交战与坦克部

015 发生 2 回合后，白色要塞要与ランバ队中逃生的ハモン交战。事件发生后，ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ得到 50 个经验值，但同队的リユウ则死亡，基恩侧ハモン也死亡。



018 マチルダ补给部队实战报告 加入白色要塞的マチルダ

017 发生后，白色要塞将为ガハマ复仇的部队全部消灭。而マチルダ也向上级递交了作为补给部队的空战报告。シヤア追来，与白色要塞展开了游动作战，就在マチルダ再次向白色要塞提供补给时，目睹了アムロ驾机动战士与シヤア正展开空中战。



019 通过机动战士的战斗 ジム强化计划被实行

018 事件发生一回合后，强制进行"シム(GM)先行量产型"开发终了的事件。随后于"特殊"中会追加入"GM 强经计划"，执行此计划后，通过机动战士空中战的新资料，开发出比"GM 先行量产型"还要强大许多的 GM。



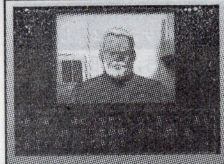
020 白色要塞对吉翁主战军 黑色三连星被アムロ全灭

023 事件白色要塞获准出战，并得到补给部队运来物资的条件下发生此事件。ブライド、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ经验值加 50。而基恩军方面，ガイア、オルテカ和マツシエ死亡，可是救助白色要塞多次的マチルダ却战死。



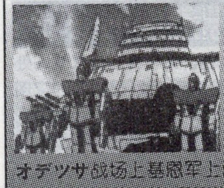
021 白色要塞与黑色三连星 白色要塞被迫解散

023 事件白色要塞获准出战，但并未得到补给部队运来的物资。事件发生后，白色要塞解散，基恩军中ガイア、オルテカ和マツシユ 300 经验值获得。联邦军处ブライトアムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ成为使用可能状态。



022 オデッサ作战提案 吉翁占领的矿山基地夺回

018 实战报告入手 3 回合后，于联邦军制夺下重要据点 8 个以上，事件开始。基恩军第 1 次地球降下作战占领的的オデツサ矿山夺还计划——オデツサ作战提案开始，之后于"特殊"中会有オデツサ作战追加，实行后激战便开始了。



023 白色要塞请战 オデッサ作战队伍决定

联邦事件未发生，而白色要塞依然存在，并且オデツサ作战实行中此事件便发生。此时如选择 NO 则基恩军ガイア、オルテガ和マツサユ进入"任务中"，要是选择 YES 则于オデツサ战场上基恩军上面三个角色乘机出战，不过选择 YES 时联邦军マチルダ进入"使用可能"状态。



024 白色要塞参战 补给队长生死难料

023 事件选择 NO，则白色要塞立即提出请战要求，此时选择 YES 时联邦军マチルダ立即进入"任务中"状态，如选择 NO 的话マチルダ会自由使用。如果同意请战，则必须派マチルダ进行补给，随后她会因情节而死亡，这一切请自己决断！



025 到达ベルファスト 向白色要塞下达解散命令

オデツサ占领成功 3 回合或者联邦 017 事件发生 9 回合后，当白色要塞还存在时事件发生。如选择 YES 则基恩军ブーン处于"任务中"。选择 NO 后白色要塞的武装会被回收入ヘルフアスト内；联邦兵カイガ以后便不会登场，而且ベルフアスト附近也会有敌人出现。



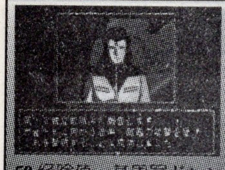
026 吉翁军潜水艇部队 与マッドアングラー队交战

025 事件选择 YES，3 回合后白色要塞与基恩军的潜水艇部队交战。事件发生后ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ和フラウ经验值 50 点加入。基恩军ブーン会死亡，而联邦军ウツデイー则为"任务中"。



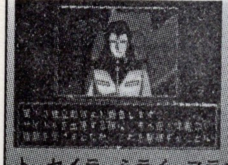
027 白色要塞正式编组 第 13 独立战队成立

026 事件 2 回合后，必然发生事件。ジヤブロ附近敌人登场。选择 YES 白色要塞队后会成为有ズレツガー加入的第 13 独立战队。ジヤブロ的防御等级等级下降 4，联邦军ウツデイーガ会死亡，选 NO ジヤブロ会受到シヤア的攻击。



028 第13独立战队击破 黑三星的ギャメル舰队消灭

027事件选YES后，白色要塞被任命为第13独立战队，之后2回合便直接发生此事件。战斗后，ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ和スレッガー加入50经验值。基恩军ドレン死亡，而进入13独立战队的刺客コンスコン任务中。



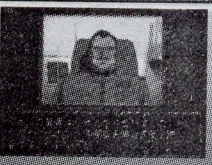
029 コンスコン进攻 白色基地与其サイド第60区域交战

028事件发生2回合后，将ギャメル舰队击破的进入サイド6宙域的第13独立战队在出港时遭到基恩军コンスコン的进攻，将其消灭后，ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ和スレッカー加入50经验值コンスコン死亡。



030 为了四方宇宙决战 联邦开发ソーラーサステム提案

オデッサ制夺次回合后，联邦基础技术等级12以上，便会进入利用太阳光线的大型兵器ソーラーシスラム的开发提案事件。实行后4回合，ソーラーシスム制作完成，但目前并无效果，但于终盘时却是重要事件的条件。



031 向基恩宇宙军最前线基地进攻 星一号作战提案

029事件发生后，ソーラーシスラム处于完成状态时，完成オデッサ作战，并在之前战舰マゼラら及サラミら完成开发便会有向基恩宇宙军最前线基地ソロモン的作战计划被提出，在"特殊"一项中便会增加"星一号作战"。



032 邀请NEW TYPE部队 第十三独立队参加星一号作战

满足了众多条件，"星一号作战"才会被提出，但具体实行该作战仍需要一个条件，这便是第13独立战队的存在。可以向其发出参加星一号作战的邀请。虽然在实际的局部战争中不会出场，但作为事件，只要在邀请的サオン后ドスル战斗便可以了。



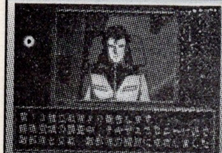
033 ザビ家次子ドズル・ザビ 驾驶巨大MA参战

在083事件ソーラーシステム照射后，或ソーラシスチム未完成而ソロモン局地战第三回合时会发和的事件，ジビ家次子ドズル・ザビ会参战。但若在事件032时选YES，第13独立部队参战的场合，会以スキツガ的死换来将ドズル的ビグザム击毁，令ドズル在战斗开始死亡即可。在这场战斗后ブライド、リエウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ可以得50经验值。若在事件032时选NO，ドズル乘坐ビグザム会在局地战场出现，令联邦军陷入苦战。



034 邀请第13独立队追击 从ソロモン逃走的敌部队这一个事件

ソロモン制压终了后次回合，并且第13独立队存在的情况下发生此事件，这时选择YES，会提出邀请，而基恩兵マ・クベ搭乘的强力机体，多少增加了危险性；选择NO，则SIDE 5宙域敌人出现。



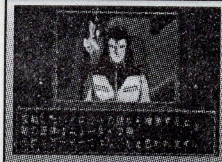
035 调查テキサス宙域的 第13独立战队击破マ・グベ

在034事件选择YES，受邀请调查テキサス（SIDE5）宙域的第13独立舰队，令在下一回合发生击破マ・クへ的事件。发生后ジオン兵マ・クベ状态变为"死亡"，同时联邦兵ブライド、リユウ、アムロ、カイ、ハヤイ、セイラ、ミライ、フラウ、スレツガ均可获50经验值。



036 邀请第13独立战队 迎击逼近ソロモン的新型MA

事件034发生后2回合若第13独立战队仍存在会发生此事件，对13独立战队提出迎击来袭亡MA的请求，在这里选择YES时，ジオン兵シャリアフル、シムス会处在"任务中"选NO的话在ソロモ一附近会有シャリア・ブル搭乘的ブラウ・ナロ出现。



037 基恩的NEW TYPE专用MA 被第13独立部队击破

在事件36选择YES的下一回合将发生这一事件，后シャリア・ブル、シムス将死亡，击破其的ブライド、リユウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレッガ经验值增加50，另外，シャリア・ブル死亡的话，第三势力中的ネオジオン（新基恩）便无法崛起。



038 对ガンダム进行マグネットコーティング处理。

运动性上升アムロ的NEW TYPE能力不断增强，因而产生了对ガンダム进行マグネットコーティング处理，提高其运动性的提案。本事件后ガンヂム MC的开发也会被提出。



039 对基恩防御据点ア・バオア・クー的进攻被提出

第13独立战队只要还存在的条件，在事件036发生两回合后，友军全灭的情况下击垮ソロモン防线的下回合便会发生。得到攻击基恩桥头堡的联邦军，开始准备着手基恩本土防线宇宙要塞ア・バオア・クー的进攻。



040 邀请第13独立战队 参加ア・バオア・クー攻略战

在"特殊"指令中选择"ア・バオア・クー攻略"并实行时若第13独立战队仍存续便会发生此事件。在此选择YES，基恩兵ララア状态会成为"任务中"，若选NO的场合，在局部战争地图上会出现ララア搭乘的エルメス与シャア搭的ジオング。



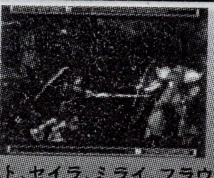
041 第13独立战队 将谜之敌人击破

在事件040时选YES，至该回合行动终了时只要第13独立战队仍存在，并且发生过事件038，便可以将ララア的エルメス击破，基恩兵ララア状态将成为"死亡"，同时ブライド、リエウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレツガ一经验值上升50。



042 第13独立战队 被谜之敌人击破

在事件040时选YES且该回合终了时第13独立队存在，但并没有发生事件038时，会发生此事件，发生后基恩后ララア的スレツガ成为普通角色。



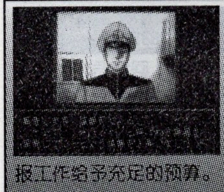
043 第13独立战队将"赤色彗星" シャア的新型MS击破

在ア・バオア・一的局地战第3回合若第13独立战队仍存续，并曾发生事件041，将会出现击退基恩王牌战士シャア的事件，发生后ブライト、リエウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレツガ的经验值上升100。



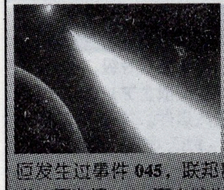
044 第13独立战队 最后的事件

在ア・バオア・クー局地中第五回合时只要第13独立战队仍存在，并发生过事件043，将会发生此事件，ブライト、リエウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ、スレルガ一变回通常角色，可对他们进行自由配属，另外发和此事件后ア・バオア・クー的防御等级减少6级。



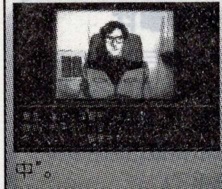
045 谍报部得到基恩秘密兵器 ソーラレイ的情报

ロモン攻略成功后的下一回合开始时，只要谍报力为100%时便会发生的事件。得知基恩的机秘超兵器リーラレイ的情报，这项情报获得与否非常重要，因此之前要为谍报工作给予充足的预算。



046 和平?可能终战吗? 基恩公王デギン投降

在ア・バオア・クー局地战开始时只要基恩兵ガルマ是死亡状态（即发生过事件011）时，便会发生，选择NO时，ア・バオア・クー内的联邦军会被消灭30%，选YES时回发生过事件045，联邦部队会被消灭10%且基恩的总资金、资源减半。回选择YES而未发生045事件时，将进入与史实相同的结局。



047 デギン公王 与キシリア被幽禁

ギレン的独裁体制完成狂暴的儿子ギレン而提出和平交涉的デキン及对ギレン的作法表示怀疑的ギシリア被ギレン幽禁。本事件后，基恩兵ギシリア的状态变为“謹慎中”。



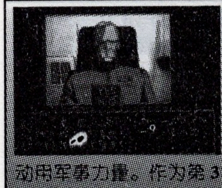
048 来自基恩本国ギレン总帅的 和平交涉

在ア・バオア・クー获胜的下一回合发生，ギレン提出和平交涉，对此选YES的场合会根据迄今为止的战斗结果出现“联邦败北”、“联邦胜利”“联邦压倒性胜利”三种结局中的一种。选择NO时，会一直战斗到基恩本土SIDE被攻占或联邦总部ジヤブロ被占领，或150回合结束为止。但之前连ギレン都曾说过，再战对双方都无益的话，因而若再持续战斗的话，基恩军会破坏南极条约再现殖民卫星落下的作战。



049 基恩的赤色彗星再起 新基恩军在ラナダ建立

在事件048选择NO时，只要シヤリア・ブル与ララア还活着，并且原基恩兵ラララア、シヤリア・ブル、マリオン、ウエルチ、クスコアル、ドレン、デニム、ジーン、スレンダー、ブーン、アカハナ等将变为新基恩所属。



050 ジャミトフ提出 要向SIDE6行使武力

在事件058中被提出的设立NEW TYPE研究机关一事实行后两回合会发生。联邦兵ジヤミトフ、ハイマン会要求对发表中立宣言，实际上却偏袒基恩一方的SIDE6动用军事力量。作为第3势力候补之一的デイターンズ成立的条件之一，想要体验的人便选YES吧。



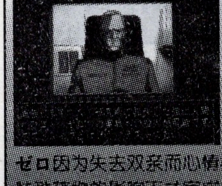
051 ジャミトフ的暴行遭到了 中立势力经济制裁的报复

在事件050时选YES，下一个回合便会发生，各中立势力立刻对联盟向SIDE6使用武力一事作出反应，向联邦实行经济制裁，令联邦与中立势力一声作出应，向联邦实行经济制裁，令联邦与中立势力的贸易收入变为零。



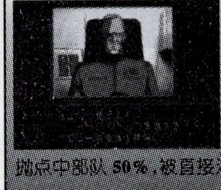
052 野心勃勃的ジャミトフ・ハイマン 提出强化人开发计划

事件051发生后三回合将会出现的事件，在对SIDE 6攻击的时候，部门会提出“强化人间开发计划”的研究申请，这时选择YES，就可以进行人为制作的NEW TYPE——强化人间的研究工作，但进行此情节必须完成所有条件才可。



053 第一强化人间完成 プロト・ゼロ登场

在事件052中如选择YES，并于强化人间开发计划开始4回合后发生。研究最初的实验体是被称为“プロト・ゼロ、ゼコ・ムラサメ”的少年。在进行研究过程中，プロト・ゼロ因为失去双亲而心情极为悲痛，所以无法进行正常的实验，结果在特殊药物的影响下才完成“强化人间”。



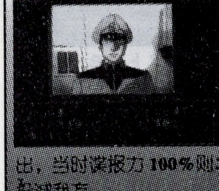
054 ギレン总帅最终决断! 第2次ブリティッシュ作战!

在事个048中选择NO则次回合发生，发生时必须ソーラーシステム开发终了，且第一强化人间已完成，这些条件满足后，ジヤブロ一的防线防卫等级、收入、生产量为0，地点中部队50%，被直接消灭，联邦可以发动正式进攻。



055 ジャミトフ・ハイマン的野心 第3势力ティターンズ结成

事件054的一切发生条件满足后，此事件便也会发生。正处于战争非常时期的联邦内部终于爆发了，テイターンズ的结成使得联邦失去了一些战斗力，ジミトフ・バスク、ジヤマイカン、プロト、ゼロ变为テイターンズ所属成员。



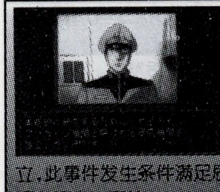
056 エルラン的背叛 被发现后逮捕

事件025发生后，オデツサ局地战开始中，在一回合中如可以达成条件便会发生此事件。条件为：为参与オデツサ作战的白色要塞队提供补给，マチルダ作为补给队成员派出，当时谍报力100%则エルラン的潜伏被发现，而且将其逮捕并使其投诚我方。



057 フ・ク・ス的请求 停止使用核兵器

事件025发生之际，也就是オデツサ局地线3回合时发生。白色要塞队参与作战，这时如果エルラン未被发觉并逮捕则核导弹被发射，如エルラン被发觉并逮捕核导弹便不会发射，如果核弹发射，オデツサ受损极大，攻击便很容易。



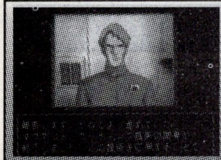
058 基恩军的フラナガン研究所对抗 NT研究机关设立

GAME开始60回合后，ソロモン压制的次回合发生事件，当然此时谍报力为100%。基恩军ララア、シヤリア、プル成为“使用可能”，在特别中加入NT研究机关设立，此事件发生条件满足后，还会加入“MC技术研究”，实行后MC技术研究便真正开始。



059 MS新的技术 コーティング技术提案

基础技术等级于11以上，MS等级于11以上，MA技术等级于6以上，事件便会发生。将武装驱动部分以电磁气包裹，这样的试验已经得到实现，可以正式发出技术提案。事件后，特殊中加入“MC技术研究”提案，实行后MC技术开始使用。



060 マグネットコーティング技术实用化 新机体开发

059 提案提出并开始进行后，3 回合发生此事件，事件发生后，会提出机动战士 3 号机开发提案，并且现在所有的机体也可以进行必要的强化，再如果满足了 038 事件的条件，且联邦可以开始机动战士 MC 的开发。



061 开发出机动战士 NT 派遣邀请

NT 研究所设立之后，基础技术等级 12 以上，MS 技术等级 13 以上，MA 技术等级 8 以上，则进行发生的 G3－机动战士已经完成。此时事件发生，基恩军中シエタイナー、ミーシャ、バーニイ进入“任务中”，这时选 YES 联邦军クリス也为“任务中”。



062 阻止 NT 强夺计划 ラストパイロット派遣

061 事件发生 2 回合后此事件发生。阻止基恩军“NEW TYPE 用机动战士强夺作战”计划，这次在成功与失败两个判定，如成功则基恩军シエタイナー、ミーシャ、バーニイ死亡，并且联邦可生产新性能机动战士，失败则基恩军三个行动者生还。



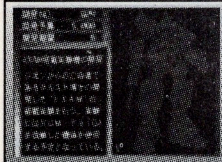
063 基恩军开发部技术人员 クルスト・モーゼス死亡

GAME 开始后 70 回合必然发生的事件，基恩军中 NEW TYPE 研究所博士クルスト・モーゼス死亡，他死之前正在研究被称为“EXAM”的新技术，此时如肯定其死亡则可得到研究成果，如不肯定其死亡则基恩军开始“イフリート改”的生产。



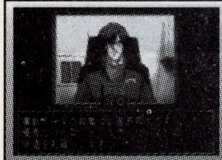
064 EXAM 的研究 最强的开发

063 事件中肯定クルスト・モーゼス死亡则 2 回合后发生此事件，博士生前研究的“EXAM”被联邦试用，结果使得能力大幅上升，于是在联邦军中便会得到“EXAM 研究”的报告，商议进行研究后，EXAM 研究正式开始。



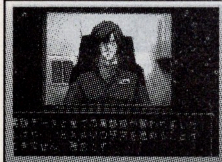
065 EXAM 完成 新机体的出现

在“特殊”中执行 EXAM 研究计划后，下一回合则发生此情节，“陆战型机动战士”开发完成，联邦运用 EXAM 技术使得新机体能力提升许多，当“ブルーディスティニー”登场后，)《机动战士外传》中机体)事件完毕。



066 ブルーディスティニー完成 开发是否继续

065 事件发生 3 回合后发生。在此事件中，如果选择 YES 则联邦军エウ与基恩军ニムバス为“任务中”，选择 NO 会有“ブルーディスティニー1 号机”开发提案，并且基恩军ニムバス为“任务中”。玩家自己选择吧!



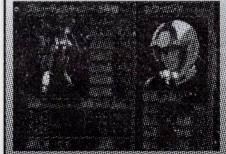
067 新机体完成 1.2.3 号机强夺计划

066 事件中选择 NO，2 回合后此情节发生，基恩军中ニムバス进入使用可能状态，而ブルーディスティニー1、2、3 号机生成，但是目前只能生产 3 机而已。以上完成后，准备应付基恩军的强夺计划，不过这与 066 中选 YES 有些不同。



068 夺取ブルーディスティニー 2 号机进入基恩军中

如 066 事件中选 YES 则 2 回合后发生此事件，选 YES 可以进行ブル。ディスティニー2 号机夺回计划，联邦军エウ开始执行，选 NO 则基恩军ニムバス为“使用可能”，而基恩军一侧便可以生产出ブルーディスティニー2 号机型。



069 2 号机对 3 号机 ユウ对ニムバス的死斗

068 事件选 YES 则 3 回合后发生此事件，基恩军ニムバス驾 2 号机与ユウ驾 3 号机展开对决，战斗后ニムバス为死亡，而ユウ成为使用可能，这时联邦可进行 1、2、3 号机开发提案，到此 EXAM 技术便已被完全应用。



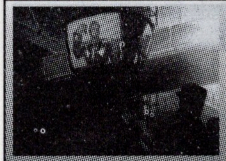
070 技术的新时代 机动战士开发进行质的飞跃

基础技术等级、MS 技术等级，MA 技术等级均在 15 以上，“机动战士アレックス”开发终了，本回活动进入事件。“特别”中有“机动战士试作一号机－FB”提案，执行后可以开发“GP－01 FB”，于此后 0079 一军战争在史实时间上应完毕。



基恩公国事件

在 1 年战争时期与联邦的白色要塞队进行数次激战，无数名猛将倒在了联邦白色要塞下，能否让这些猛将帮助基恩公国取得最后的胜利呢？这就要看你的身手了!



001 [illegible]基恩公国 由开战至南极条约

在开头画面选择 NEW GAME 并选基恩公国一方开始游戏，在游戏的开头 MOVIE 中会有基恩公国的事件，于此可以看到虽然基恩公国拥有目前强大的军事实力，但资源方面却极为短缺，因此便开始了地球降下作战。



002 第一次地球降下作战 资源丰富的オデッサ矿山制压

观赏完基恩公国的开场 MOVIE 后，在“特别”的选择中会追加入“第一次降下作战”，执行这一任务，便会向地球上的重要矿区オデッサ发动侵攻，并占领矿山附近的制点，以确保矿产资源能够安全运输。



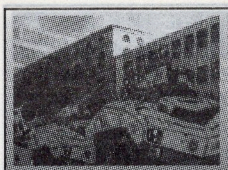
003 第二次地球降下作战 北美大陆攻略

在完成了矿山基地オデッサ制压，第一次降下作战成功之后，于次回合中会出现第二次降下作战的提案，此回作战的目标是拥有 2 个重要抛点的北美大陆。在“特殊”中选择进行第二次降下作战则可以在财政上阻碍一下联邦飞速的科技发展势头。



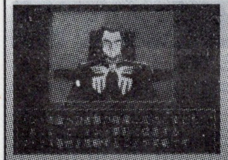
004 第三次地球降下作战 乞力马扎罗的侵攻

在掌握了北美大陆的两个重要抛点之后，基恩公国第三次降下作战目标确定，非洲的乞力马扎罗成为了第三次降下作战的主要目标。因为基恩军后备资源不同，所以在进攻时为了快速取胜而使用了 HLV 陆战型ザク。



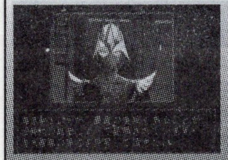
005 乞力马扎罗压制完成 侵攻地球初期目标达成

在掌握了矿山オデッサ拠点，此关两个重要拠点以及非洲的乞力马扎罗后，基恩军进攻地球初期目标便算达成，之后几回合内发生 **011** 事件。在资源得到保障后，基恩军可以开始进一步的攻击了。



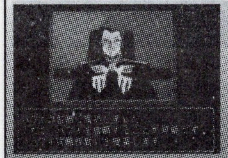
006 压制地面前线 进攻マドラス重要拠点

在达成了ペキン和オデッサ这两个重要拠点的占领之后，便会接到有关对マドラス的攻略提案，为了能最终占领住マドラス，必须对ジオン进行完全占领。于是，便首先要进行ジオン这一拠点的进攻。



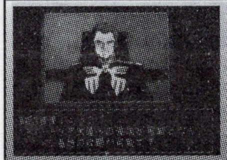
007 有先见之明的キシリア 潜水艇部队设立提案

北美大陆重要两拠点压制成功后，会收到研制基恩军潜水艇"ユーコン"的开发提案，执行后会发生 **008** 的事件。此后キシリア建议进行ハワイ攻略作战，如选 **YES** 则可进行ハワイ攻略作战，选 **NO** キシリア叛意"+1"。



008 不可缺少的地上压制 海洋拠点ハワイ的攻略

进行作战提案必须要必要条件，条件为事件 **007** 中选择 **YES**，则必然发生此作战，如果选择 **NO** 则ペキン、トリトン、カリフオル必须由已方掌握，这样也可以发生此作战。



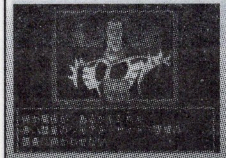
009 基恩制订的战术 トリントン攻略开始

基恩军继续以前制订的战术，地球上的重要拠点开始一一攻击，トリントン攻略作战提出后，基恩军开始由陆路从オーストラリア大陆进攻，而海路则由新建成的潜水艇部队负责进攻。



010 第三次地球降下作战结了 地上部队进攻ペキン

第三次降下作战乞力马扎罗压制成功 **2** 回合后发生攻略ペキン的提案。进攻ペキン因为路途很远，所以进行进攻时要做好远征的准备，在集合了强大的攻击实力后才能发动正式的进攻。



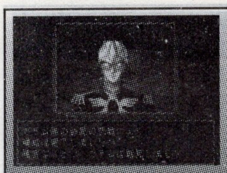
011 "红色彗星"初登作战开始 对 SIDE 7 调查

自军重要拠点在 **9** 个以上时，再加上 **005** 事件发生于此 **3** 回合后事件发生，如果选 **YES** 基恩军シャア、デニム、ジーン、スレン及联邦军パオロ的状态在"任务中"。如选择 **NO**，则会再次向玩家提出质问。



012 目击"V作战"的シャア SIDE 7 遭遇战开始

011 事件发生后 **3** 回合发生。这时如选择 **YES** 则基恩军ガデム处于任务中，デニム、ジーン和联邦的パオロ为死亡，选择 **NO** 则己方ドレン、デニム、ジーン、スレン与联邦パオロ变为"使用可能"，シャア的"判意 +2"。



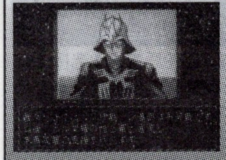
013 接受シャア派遣援军要请 进攻白色要塞补给线

012 事件选 **YES 2** 回合后发生此事件。シャア请求派遣援军打击白色要赛的补给线，若接受这一请求，那么派去的袭击补给线的基恩士兵ガデム会死亡，但是也会有相应的白色要赛队成员死亡，这样有利于削弱白色要塞队的实力。



014 失踪的红色彗星 シャア独自行动

013 事件中选 **NO**，不派援军攻击白色要赛补给线，**2** 回合后发生此情节。シャア因援军未出现而"叛意 +2"，并且开始独自行动，于是基恩军中主要战斗力——红色慧星则变为"消息不明"的状态。



015 シャア的不停追击 ガルマ军追击木马

014 事件下回合后发生此事件。被シャア一直跟踪的白色要赛于此中美部与基恩军地面部队交手，这是完全忠实于原作的情节，基恩军地球指挥官ガルマ亲率部队追击白色要赛，此时基恩军スレンダー状态为"死亡"。



016 为失踪的シャア报仇 ガルマ追击白色要塞

014 事件发生后必然发生的事件。这是与原著不同的事件，因为没有给シャア派援军，シャア进入"消息不明"状态，所以基恩军地球指挥官ガルマ亲督地面部队向白色要塞发动攻击，这样的与原著不同的情节能解救ガルマ的命运吗？



017 迪金家四子ガルマ 与白色要塞交战的结局

015 事件发生 **3** 回合后发生此事件。与红色慧星共同战斗的ガルマ在与白色要塞交战时阵亡，シャア向基恩军交了报告。这是原著中的情节，此事件后，ガルマ为死亡，而シャア则继续与白色要塞相周旋。



018 シャア的同窗ガルマ 死与对木马一战

016 事件 **3** 回合后发生此事件。为了给"消息不明"的シャア报仇，基恩军地球指挥官ガルマ带队伍与白色要塞交战，战斗中ガルマ被联邦军消灭。事件发生后，ガルマ状态虽然还是死亡，但会影响以后流程。



019 ドズル出任指挥官 シャア被处罚

ガルマ的哥哥：基恩军宇宙指挥官ドズル暂时接手战亡的弟弟的职位，随后他因为ガルマ的死与シャア有关，便上递报告要处罚シャア，如选 **YES** 则シャア"判意 +1"，如选 **NO** 则ドズル"判意 +1"，请小心选择。



020 利用ガルマ的国葬仪式 基恩国民士气上扬

017 事件发生后下一回合必发生此事件，为迪金四子ガルマ举行国葬的提议，如果认可则全军士气上升 **20**，但如果选择不举行则ドズル的"判意 +2"。这一切均要看玩家到底要进行什么样的流程了。



021 为ガルマ复仇 ドズル再派精锐部队

019 事件发生的下一个回合中必然发生，**ドズル**为弟弟**ガルマ**复仇而下令**ランバ**带现有队伍进攻白色要塞，如同意战斗，则**ランバ**、**ハモン**、**クランプ**、**アコース**、**コズン**为"任务中"，选 **NO** 则**ドズル**"判意 +1"。**ランバ**队能打败白色要塞吗？



022 代替已死的ガルマ ランバ队伍进攻白色要塞

018 事件发生 **3** 回合后必然发生的事件。基恩军地球指挥官**ガルマ**虽然没有死亡，但**ランバ**还是要为**ガルマ**报仇而进攻白色要塞队，选 **YES** 和 **NO** 的效果均与前面相同。不知**ランバ**此队能否有能力真的打败联邦的白色要塞呢？



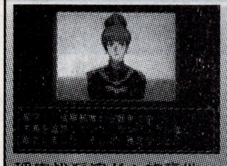
023 与白色要塞交战 得到交战的结果报告

021 选择 **YES 2** 回合后或 **022** 选择 **YES 2** 回合后，与白色要塞交过手的**ランバ**交来交战报告，在报告中，**ランバ**说白色要塞为新近组成的队伍，而机动战士的驾驶员中也基本多为类似于普通人民的人物。



024 新型ビルスーツ・ドム 再次进攻联邦的补给线

023 事件发生后下 **1** 回合必然发生此事件。新型**ビルスーツ・ドム**开发终了为发生事件前提，**ランバ**对于新提供的**ビルスーツ・ドム**有意见提出，这时有两次选择机会，两个 **YES** 则会生成一台完整机，选 **YES→NO キシリア**叛意"+1"，而最后选 **NO** 则与其它也不同。



025 与木马交战的黑色三星 ランバ败北之战

023 事件发生 **3** 回合后，此事件出现。**ランバ**队进攻白色要塞结果失利，基恩军**ランバ**、**ハモン**、**クランプ**、**アコース**、**コズン**死亡，但是如果 **024** 事件选 **YES→NO**，则会出现向战派遣**ドム**的事件。



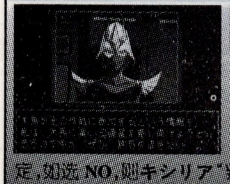
026 新型ドム加上战场 击溃白色要塞队

024 中把**ドム**交与**ランバ**队伍，之后 **2** 回合后**ランバ**队将白色要塞队击败，并且**ランバ**、**ハモン**、**クランプ**、**アコース**、**コズン**都会获得 **300** 个经验值，而且变为"使用可能"，同时还会有 **3** 种兵器进入兵器开发提案中。



027 谍报部门调查报告 交战报告书入手

基恩军方如想获得与白色要塞交手的调查报告则必须达成多个条件。**021** 事件中选 **NO**，**4** 回合后 **022** 事件中选 **NO**，**4** 回合后 **025** 事件发生，次回合后 **026** 事件发生，之后便会有报告书加入。之后会给**ジャブ**部队加入强力机体以便与白色要塞对决。



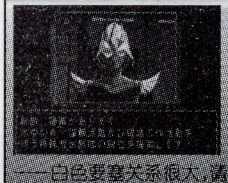
028 黑色三连星出战 オデッサ作战开始

027 发生 **2** 回合后，**026** 发生，将白色要塞击溃后使得基恩军在军事上得以喘息，随后的作战时也必须要小心，以免己方实力受到打击，这次是否派黑色三连星出战由你指定，如选 **NO**，则**キシリア**"判意 +1"。



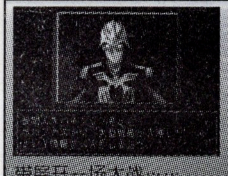
029 黑色三连星阵亡 白色要塞再显威力

027 事件发生 **4** 回合后，并于 **028** 中选择 **YES** 则基恩军著名的黑色三连星**ガイア**、**オルテガ**、**マッシュ**死亡，而且联邦**マチルダ**也会死亡。如 **028** 中选 **NO** 则联邦军白色要塞队中成员均变为普通状态。



030 キシリア与シャア率军 アングラー队成立

028 事件中选 **YES**，**5** 回合后发生此事件。这时选择 **YES** 时则基恩军中**シャア**与**ブーン**处于"任务中"，而选 **NO** 的话**キシリア**的"判意 +1"，这次事件对基恩军的眼中钉——白色要塞关系很大，请慎重选择。



031 特别的通告 白色要塞动向得知

在 **030** 事件中如选 **YES** 则 **2** 回合后会发生此事件。一直隐藏起来的白色要塞队被发现，随后得知情报的**シャア**带队前往，**マッドブングラー**一队将与白色要塞于联邦基地一带展开一场大战……



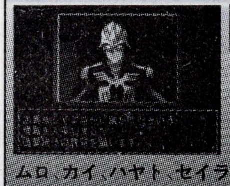
032 シャア出动 白色要塞被发现

031 事件发生的下一回合中会发生此事件。但是事件发生时联邦军白色要塞停泊的基地防御等级必须于 **6** 点以下，**シャア**确认在基地停泊的为白色要塞队，之后攻击白色要塞队的报告将呈上。



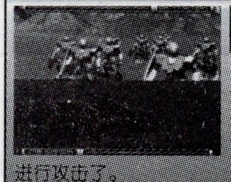
033 攻击白色要塞 基地攻略作战提案

此事件发生要有 **2** 个条件，**032** 事件发生后次回合中会收到作战提案，当然此基地作战提案并不能代表可以将白色要塞击败，而还需一个必要条件：基恩自军的重要据点必须在 **12** 个以上时，作战才可以打败白色要塞。



034 マッドアングラー队出动 白色要塞行动方向

033 事件发生后下一回合必发生此事件。这时选择 **YES** 则**マッドアングラー**一队会追踪白色要塞的去向，而选择 **NO シャア**的"判意 +1"，并且联邦军**ブライト**、**リュウ**、**アムロ**、**カイ**、**ハヤト**、**セイラ**、**ミライ**、**フラウ**与基恩军**シャア**和**ブーン**成为使用可能。



035 マッドアングラー队 与白色要塞交战

034 事件中如果选择了 **YES** 则于 **2** 回合后必然发生此事件，**シャア**跟踪白色要塞途中，事件突然发生。事件发生后，基恩军中**ブーン**死亡。在此事件后应该对联邦的基地进行攻击了。



036 突入ジャブロー基地 攻略作战提案

035 事件发生 **2** 回合后出现的事件。这时在"特别"中会追加入一个"**シャブロー**基地攻略作战"的提案，执行后 **5** 回合**ジャブロー**基地被占领，白色要塞队成员全部成为普通型式，进入"使用可能"状态。



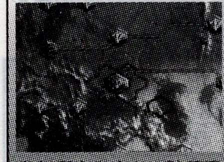
037 联邦オデッサ攻击作战 基恩军早有知觉

027 事件发生 5 回合后可以进入此事件。这时选择 **YES** 则基恩军マ・クベ处于"任务中"，选择 **NO** 则キシリア的"判意 + 1"，这些选择会对以后情节有变化，但是如未完成条件就进入的话，那么在后来白色要塞队会出现在致命的地方。



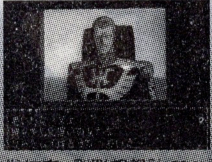
039 违反条约使用核弹 各势力纷纷责难

038 事件发生后一回合此事件出现。选择 **YES** 后，基恩军及士兵マ・クベ处于"谨慎中"，而キシリア的"叛意 +1"。选择 **NO** 后，マ・クベ的状态为"使用可能"，自军的中立势力间的贸易变为 30。



038 核攻击实行 オデッサ基地破坏

037 事件中选 **YES** 则发生オデッサ局地战终了。オデッサ司令官マ・クベ为了局地战终了而发射核弹，于是オデッサ内部队全体 50% 消灭。当然联邦军一但察知核弹的发射便会先令主力队伍后退，这样伤害就减少许多。



040 ア・バオア・クー附近，集结 对付联邦舰队的奇袭

ベルファスト的压制 2 回合后，并且白色要塞队击破，此时如选 **YES**，ガルマ死亡，ソーラレイ开发结束，则联邦舰队 30% 灭亡；此时如选 **NO**，ガルマ死亡，ソーラレイ开发结束，则联邦舰队 50% 灭亡，并且和平交涉成立；另如ガルマ死生存，ソーラレイ开发结束，只联邦军 50% 灭亡，战斗继续。

新的野望的诞生

~第 3 势力的发生条件~

在游戏中还可以出现新的势力，以下为新势力发生条件的完全解析，如有兴趣，大家可以试试。

提坦斯

ジャミトフ的扩张令战火燃起

ティターニズ组织出现的必要条件首先是联邦 030 事件，若没有ソーラ系统的开发便不会发生，其次是联邦 058 事件，若从游戏一开始在 60 回合内谍报力未达到满档便不会发生。NEW TYPE 研究所完成后，必须接受ジャミトフ的所有提案（肃正 SIDE 6、开发强化人工程等），再对ア・バオア・ク进攻后，拒绝基恩公国的和平交涉提议即可。



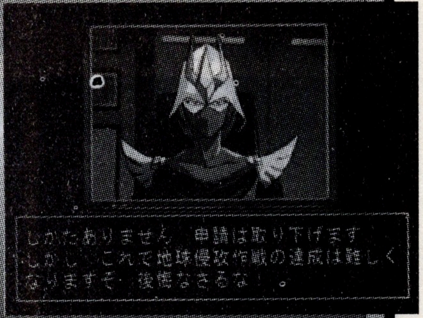
条件		
	联邦事件 058	联邦事件 051
	联邦事件 052	联邦事件 048

正统基恩

代替疯狂的兄长ギレン，由キシリア掌握基恩大权

从基恩侧开始游戏，不断地做出令キシリア判意上升的决定，当キシリア的叛意达到 7 以上时，基恩事件 043 便会发生。当然，因此也可能会与ガルマ之死、ソーラレイ的开发、デキン公王被害等事件互相产生影响。

キシリア的叛意达到 7 以上时就可能被捕，若没有被捕便会结成正统基恩。由于据点在与ジオニ本土非常近的グラナダ，若没有准备，可能会很快被击灭。



キシリア的叛意
达到"7"以上时
基恩侧事件
040 后发生

新基恩

联邦军的卷入使得新基恩提前诞生

由联邦侧进行时，在联邦事件 010 会发生，不过如ガルマ死亡便不会出现。

之后在情报上升至最高状态攻击ソロモン，会发生联邦事件 045，攻击ア・バオア・ク时拒绝与デギニ的和平交涉，デギン和キシリア会被幽禁。其后攻占ア・バオア・ク，再次拒绝来自ギレニ的和平交涉，因为在ア・バオア・ク战役之后于グラナダ举旗，难易比起在ルナ 2 发起的ティターニズ要容易一些。

如果用基恩侧进行游戏，则只要与キシリア一样令シャア的叛意升至 7 以上，便会从基恩事件 040 发生此情节。

条件		
	联邦事件 010	联邦事件 045
	联邦事件 046	联邦事件 048

シャア的叛意
达到"7"以上时
基恩侧事件
040 发生

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

文　/新田雄一
责编/E·T

机种	SS
类型	SLG
厂商	TAITO
媒体	CD－ROM
发售日	发售中

～仙窟活龙大战攻略指引手记～

当做守护大地的人 以"仙窟"救助频死的大地!

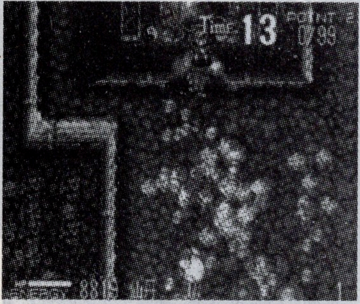
这是一款在超任上获得了好评的模拟游戏的移植作。

以中国古代为舞台背景，玩者将作为守护大地之命的"洞仙"，把众多荒芜土地变成以前的样子，而复活大地一定需要生产能量。

建成带有不同机能的部屋的重任就要落在你的身上了!

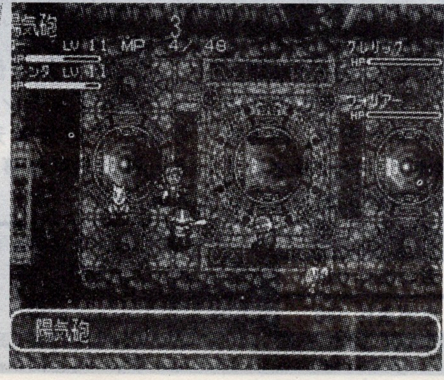


众位仙窟的仙人你们好!



◆你就是仙窟中的"洞仙"，在没有生气的地中建造出生机盎然的洞天福地，使本来干枯的大地依靠仙窟的力量恢复生机。

生命之源 仙窟

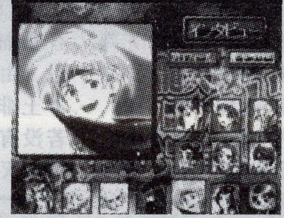


丰富多彩的游戏内含

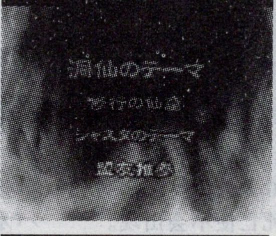
虽然这是一款育成类型的模拟游戏，但是其中却包含着十分丰富的内容。

当我们完成一次游戏后，其中出现的所有人物以及仙兽都会收录在角色图鉴中，可以很方便的查到每个角色的能力及背景。而其中的音乐屋会收录游戏中所有场面的背景音乐，如果有你中意的音乐，可以很方便的在这里听到。再有，就是各人物形象的插画也会成为游戏资料保存下来，使我们查阅起来会很方便。

角色及仙兽介绍



SOUND ROOM



GAME ROOM



风水仙人





风水之达人

沿着游戏的过程 看一看大地复活之路！

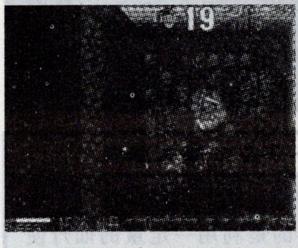
游戏中的战略时间可以分为2个：在回合时间内，你可以作成构成仙窟的房子，也可以击退侵入仙窟的敌人，做好这些事情之后开始集计时间；在集计时间内（经营时间），可以进行跟回合时间不一样的指令，把回合时间内作成的部屋，在集计时间内进行强化，逐步扩大仙窟的规模。

游戏的流程

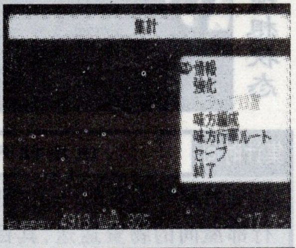
- 回合时间
  - 部屋的作成
  - 与敌人战斗
  - 能量的回收
- 集计时间
  - 指挥仙兽行动
  - 部屋的强化

重复此流程使大地复活

回合时间

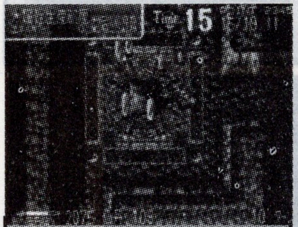


集计时间

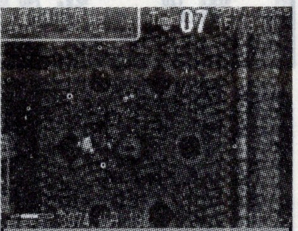


阶段1 最初的基础 生产&炼丹部屋的作成

刚开始游戏的仙窟没有房间，周围一片岩石。首先为了打破这个状态，打算在仙窟内盖房间。玩者可以做的部屋一共有8种，各有各的功能。但最重要的房间是生产部屋和炼丹部屋。生产部屋拥有生产把枯燥土地复活的能量的功能。炼丹部屋拥有生产进行部屋强化时所需要的仙丹的功能。准备载重丰富的仙丹，进行生产部屋的生产能力的强化。



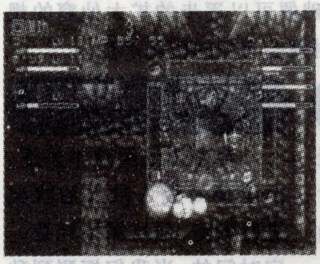
生产部屋：生产复活大地的能量的房间，通过把房间正中的石（仙塔）拉起来可以回收被生产的能力的结晶。

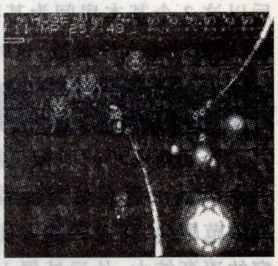


炼丹部屋：生产仙丹（进行强化、召唤仙兽时所需要的东西）的房间，通过把房间正中的仙塔拉起来，房间把丹药生产出来。

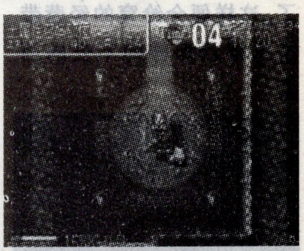
阶段2 击退入侵仙窟的敌人

以生产部屋为主，开始做成时，会不知不觉地从周围出现侵入者。如果可以看见敌人的样子，便要马上应战。利用接近战术和仙术（其他游戏所说的魔法）击退敌人。如果不小心放敌人进来，你辛苦做好的部屋便会被它们破坏，而使部屋所拥有的能力降低。





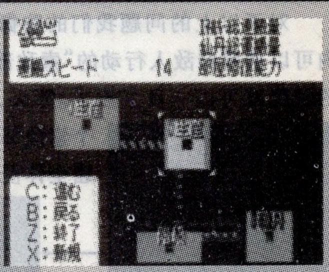
阶段3 作成可召唤仙兽的召唤部屋



阶段1的目的生产部屋和炼丹部屋的作成做完之后，其次该做的事就是做召唤部屋，在这里面你可以召唤各种类型的仙兽。仙兽大概有2种，一种是专门跟侵入者战斗的，另外一种是把在生产部屋、炼丹部屋生产的物资搬到其它房间的。只有把仙丹搬到各个房间，才能进行部屋的强化。

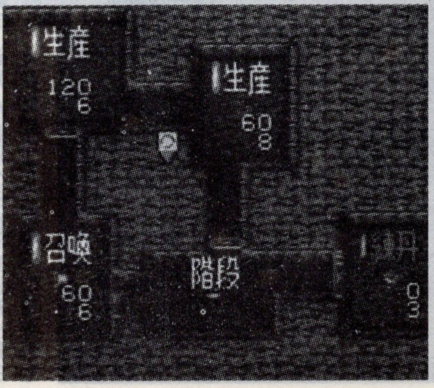
集计时间 向仙兽下达详细的行动命令

生产、炼丹、召唤，做好最基本的3种房间时，可能进入集计时间了吧。这时候该做的事就是向仙兽命令详细的搬物的行动指令。向它们指出移动路线，才开始向房间搬东西。



◆仙兽的行军路线是影响部屋强化的重要因素。

育成过程示意



◆因为刚开始游戏，所以没什么大的变化，生产房子是为了打天不可缺少的，所以配置得比较多。

游戏进入中盘
作成生产及练丹以外的部屋！

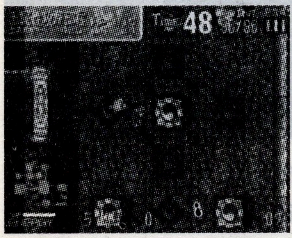
前面讲到了育成仙窟所必需的3个基本房间，那么今后以这3个基本房间为基础便可以逐步的扩大仙窟的规模，使游戏步入中盘战，这时便会有新的问题产生。

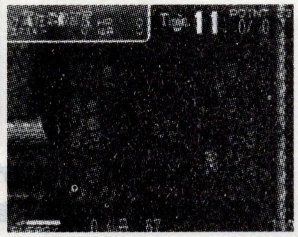
不易察觉的敌人行动

当仙窟还小的时候，侵入者只是出现在玩者能看到的范围内，而以后随着仙窟的逐渐扩大，从远处侵入的敌人就不那么容易确认了，这样便会给窟的经营带来这样或那样的不安的因素。

探索敌人是需要时间的

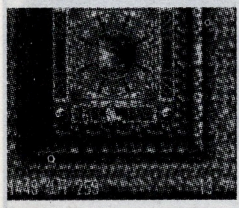
与左边的问题相关连，由于要对侵入敌人的状况进行确定，但这需要耗费一定时间的，当我们探测到敌人出现并且来到敌人出现的现场时，很可能因为你在路上的时间耽误而使那里的房间被破坏。

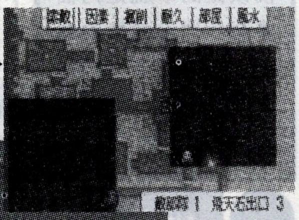


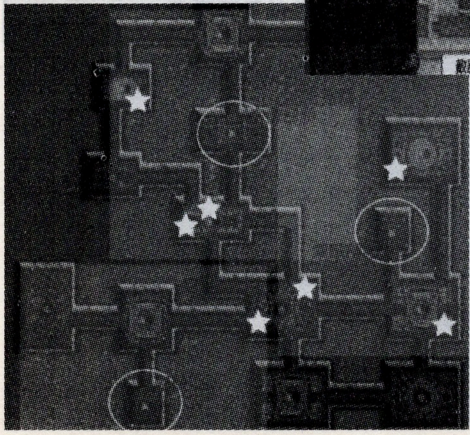


阶段1 以索敌部屋来确认敌人的动向

对于以上的问题我们的防御手段是设置在特定范围内可以侦察到敌人行动的“索敌部屋”，这样房间周围敌人的状况就可以一目了然了。那么，在适当的距离内设置多个索敌部屋，就可以瞬间侦察到仙窟全体侵入者的状况。



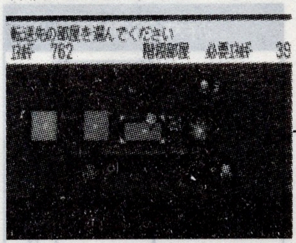


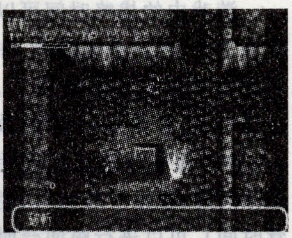


◆在仙窟中索敌部屋的位置要精心设定，尽量以少的房间来监视出现的所有敌人。

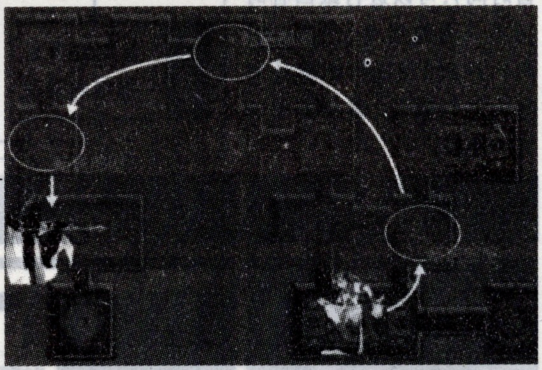
阶段2 制作转送部屋立即到有敌人出现的场所去

当我们确认到有敌人侵入后，我们便要到那个房间去，但由于移动要花时间，很可能就在这段时间敌人已经把你经营的部屋破坏掉了。这样，就必需设置转送部屋，这种房间可以令你在一定范围内瞬间到达目的地。



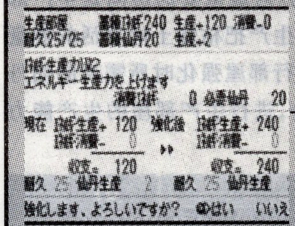


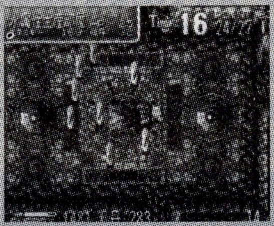
将转送部屋配置为理想状态



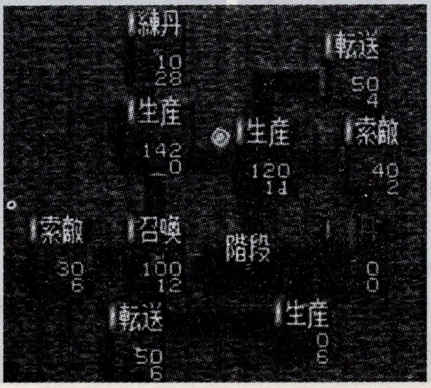
集计时间 使用仙丹将各个部屋强化

当游戏进行到一定程度时，便可开始让仙兽们进行部屋间的物资运送，其目的是利用一定量的仙丹使部屋的机能得到强化，如生产部屋的能量生产能力，索敌部屋的索敌范围，这样就可以使各种部屋所持的能力得到提升。另外，使以前的强化过的部屋进行再强化比你制造新部屋要方便得多。



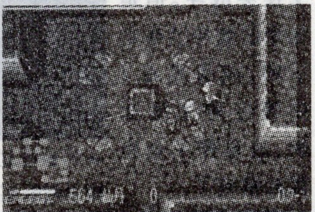


仙窟中房间的配置示意



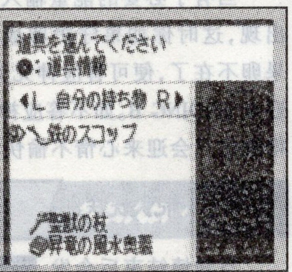
◆先设想仙窟的基本构架，再将作成的部屋进行强化。索敌、转送部屋间的绝妙配置是抵抗入侵之敌的万全之策。

游戏的终盘
利用空余的时间制作带有副助机能的部屋



仙窟中的房间共有8种，前面介绍的5种在不断的经营下会逐渐扩大规模，那么余下的3个部屋呢？其实要复活大地前面的5种房间已经是够了，剩下的3个房间是为能熟练的操纵仙窟的玩者准备的，具有特别的机能。

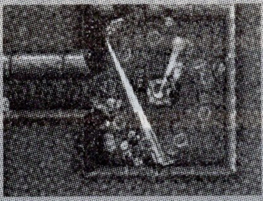
仓库部屋



与敌人战斗后会得到宝物，仓库就是保管这些宝物的地方，当手中的宝物满了，你可以将它们存放到仓库中，另上强化龙穴炉可以提高输入能量的上限。

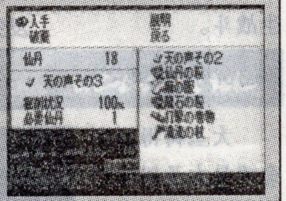
攻击部屋

这种部屋具有攻击侵入者的机能，在经营时间内可以设置一些陷井等设施，以使阻止下一个回合侵入的敌人。精心安排，不要放过任何敌人。



挖掘部屋

这种部屋具有挖掘地中宝物的机能，但挖掘宝物是需要一定回合数的，不过当挖掘部屋得到了强化后，这种回合数便会随之减少。

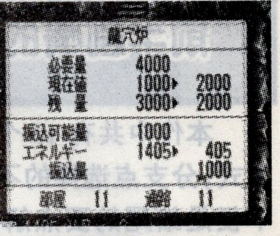


多种部屋搭配示意图

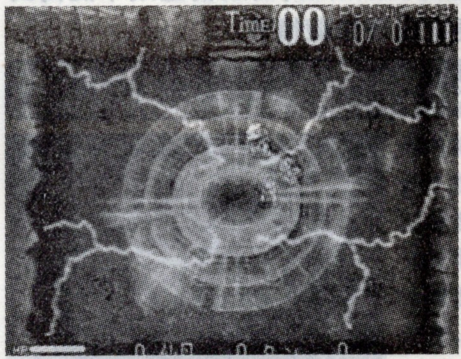


◆当你把所有的部屋配置完毕后，一定要在攻击部屋处多作成通道，以便使敌人走入迷途。

回收能量输送到龙穴炉中



仙窟中生产部屋的机能是每回合生产一定的能量，但光有能量还不足令大地复活，必需要将能量回收到龙穴炉内才行，能量的上限也就会提高。



◆龙穴炉中最初拥有的能量很低，当其它部屋的能力强化后会有更多的能量输入此处，聚集在此的能量会不断渗入到大地中。

输入能量使大地回复生机

生产部屋中的能量不断的输入龙穴炉内，这样便可以使濒死的大地逐渐回复生机，当能量的输入达到一定数量后，大地便会被绿色覆盖，玩者的工作也就结束了，但是还不能轻心，严酷的挑战还在等待着玩者。

以下便是大地复活的示意过程







◆当仙窟中能量收集到一定程度时便会使大地逐步恢复生机。

大地中其它的地域 正静静的等待着你将它复活

100%完成剧情的第一步 前半剧情的分支要点解说

本作中共有 13 个剧情，采用的是走分支的方式，分支点选择的不同会导致不同的结尾，以下便是结尾的要点解说，当剧情达成率提高到 100%后，便会出现隐藏情节。

剧情2·最初的仙窟 必要能量 4000

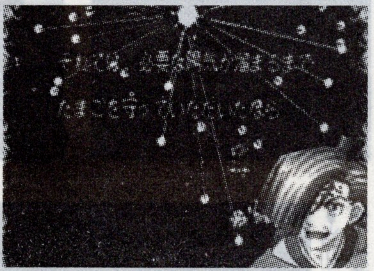


这个剧情的要点在于与龙战斗的结果，无论是胜还是负会有 2 个分支出现，最初是肯定不能战胜的，完成游戏后第二次再向它挑战便可以战胜它了。

剧情3·仙兽的卵 必要能量 10000

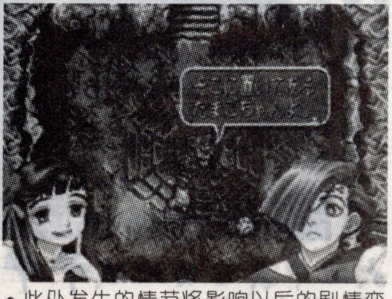
在仙窟育成中，出现守护龙穴炉处仙兽之卵的情节，在这里会出现 3 种结尾，以下就将 4 个分支要点进行说明：

1 妖兽·神无的要求



无论是否答应妖兽·神无守护卵，都会出现分支点，在这里选择不同的回答对会结尾发生影响，其过程也会发生变化。

2 玲兰侵入



▲此处发生的情节将影响以后的剧情变化。

对于侵入的玲兰的应对是第二个分支点，在选择上如选“素直に返してやる”她就会把卵拿走，选“怪しい”便会战斗，胜利便可守住卵（负便会失去卵）。

3 雷汉侵入



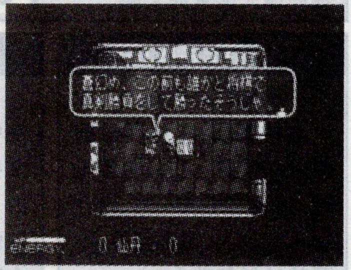
▲如果在此时你选择战斗，那么必需要有相当强的实力。

与对玲兰的处理方法一样，交出卵会被拿走，如不交便会战斗。但是如果已被玲兰夺走了卵，或者是在 1 中答应神无的要求，这里便不会出现此情节了。

4 神无的第 2 次要求

当有了必要的能量输入使情节结束时，神无便会再次出现，这时你如果守护卵成功便会迎来 ENDING A，但如果卵不在了，便可答应神无为其夺回卵，这样便会去地上，迎来 ENDING B。如不答应神无夺回卵便会发生战斗，即使得胜也只会迎来心情不愉快的 ENDING C。

剧情4·杞人忧天 必要能量 14000

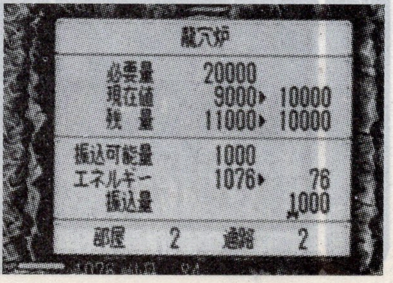


▲只要在酒吧内找到关键人物便可发生情节(**RPG?**)。

当剧情结束后会发生与王苍幻战斗或是对话事件，如想与之对话就必需在剧情开始到酒场 2 楼与老人对话，然后在老人的家里与之下棋，这样便可与王苍幻对话，除此之外便会发生战斗。

剧情5·大地之树 必要能量 20000





大圣树得到生命或是大圣树死亡会出现 2 个 ENDING，而大圣树的生命是数值化的，最初生命值为 3，当每过经营时间一次便会减 1，当减到 0 时大圣树就会死。但如给龙穴炉注入少量的能源便会使生命值加 2，因此在大圣树死前要随时注意它数值的变化。

复杂的分支增加！中盘剧情的难点解说！

在序盘中虽然会出现分支剧情，但比较少，是容易掌握的，而从剧情 6 开始分支数便会逐渐增多，其中的故事也会增加，由于分支条件十分复杂，而对此忽视的玩者是不会看齐所有 ENDING 的，以下便是中盘以后的所有分支条件。

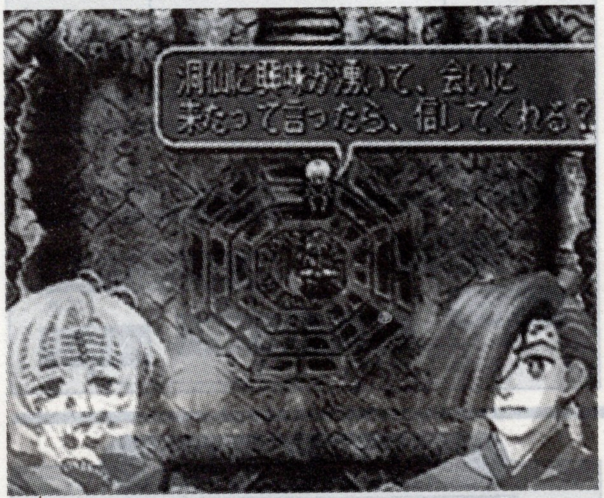
剧情达成率的确认方法

本游戏共有 13 个剧情，采用的是多结局的方式。当完成游戏后 ENDING 会根据其过程的不同而变化，ENDING 数出现的越多达成度便会接近 100%，当全部达成后便会出现第 14 个版面——隐藏模式。在所有 ENDING 中也会出现 BAD ENDING，这也是通向 100% 完成剧情的必经之路，也就是说无论结局怎样电脑都会将其记录在达成率之内。

剧情 6・封印之门

仲间角色
剧情分析的要点

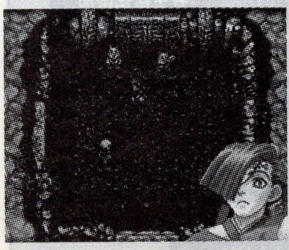
在剧情结束时便会有“谁を仲间にしてしるか”的 5 种选择，由于要看齐这里的全部 ENDING，因此在战斗中失败也是必要的。



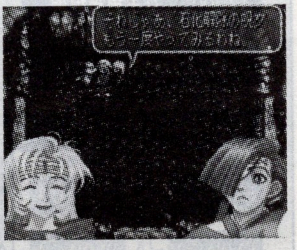
▲被称为游戏中重要的人物出现，她到底是谁呢？

谁是最好的同伴？

在故事开始时与イザナギ对话便是出现 2 种基本流程，如表所示右边的流程比较程，因此 ENDING 1 不是最好的，而左边的流程最终可以令女主角成为同伴，因此 ENDING 2 是 BEST ENDING，而女主角成为仲间就必需要借助シャスタ的力量，因此在序盘绝对要令シャスタ成为同伴。

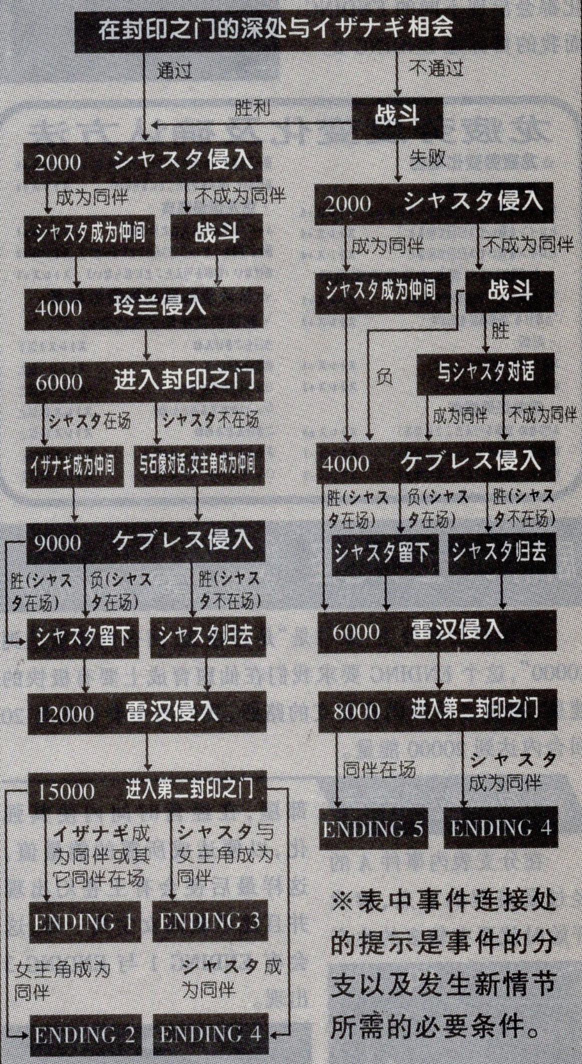


▲封印之门前的对话要慎重选择。



▲解除石化咒文是此处重要的一环。

封印之门・攻略路线



※表中事件连接处的提示是事件的分支以及发生新情节所需的必要条件。

关于表中数字的说明

在表中每个剧情前所出现的数字代表发生该事件龙穴炉内所需的能量值，也就是说如想令特殊事件发生则必须按表中的要求使能量值达到所需的标准。

剧情7·因果报应

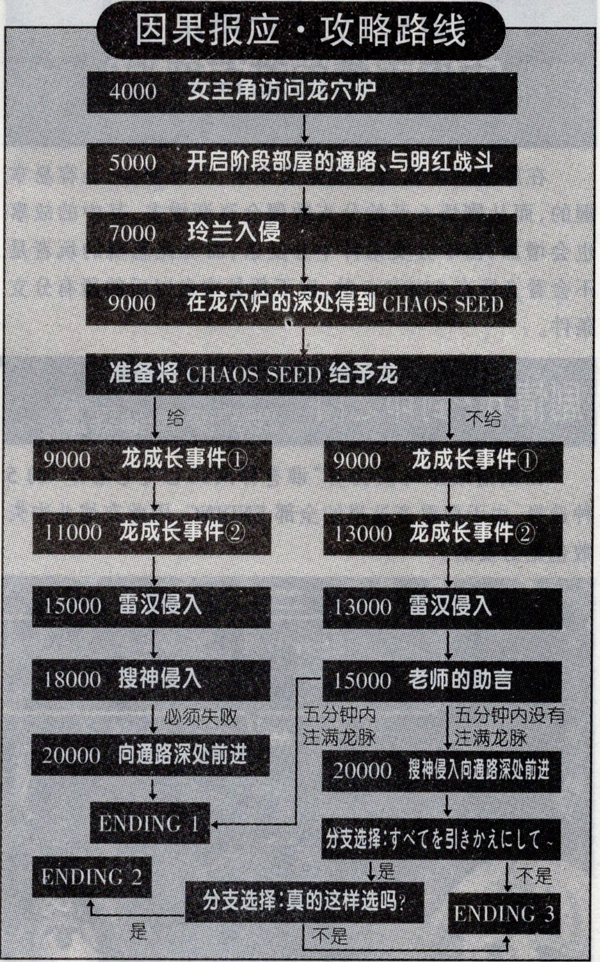
给小龙 CHAOS SEED 吗?

当能量输入达到9000之前剧情会慢慢的发展,在这以后便会出现是否决定把到手的 CHAOS SEED 给小龙的情节,虽然这是单一的故事,但也隐藏着分支。

注意给龙的食物

龙吃掉 CHAOS SEED 的隐藏事件是由于龙的隐藏状况"ストレス"(疲劳值)超过25而引起的,这样便会有50%的机率发生此事件,因此ストレス、事件、喂食的变化都会出现不同的 ENDING,而我的目标是 ENDING 2。





龙疲劳度变化及确认方法

☆ **龙疲劳变化场合**

· 女主角看病情节

ヒロインを置いて1日目で戻ろうとすると	ストレス+6
ヒロインを置いて2日目で戻ると	ストレス+4
ヒロインを置いて3日目で戻ると	ストレス+4

· 与明红战斗和与女主角合流情节

"や、约束って~"の选择肢を选ぶと	ストレス+2
"とぼける"の选择肢を选ぶと	ストレス+2

· 吃饭

3ターン以上食事をしないと	ストレス+1
6ターン以上食事をしないと	ストレス+2

· 给龙正确喂食

A(少なめ 食事を与えたことになる)	ストレス±0
B(适量 食事を与えたことになる)	ストレス-1
C(多め 食事を与えたことになる)	ストレス-2
量か足りなかつた(食事を与えたことにならない)	ストレス+1
あげない (食事を与えたことにならない)	ストレス+1

· 给龙错误喂食

A~C(食事を与えたことになる)	ストレス+1
量か足りなかつた(食事を与えたことにならない)	ストレス+2
あげない(食事を与えたことにならない)	ストレス+1

☆ **从外表确变龙的疲劳状态**

· 吃饭前女主角语言的变化

今日もごきげんね	ストレス3以下
食事の时间よ♥	ストレス3以上
○×、调子が恶そうね。	ストレス5以上
○×、つかれてるみたいね?	ストレス10以上
ごきげんななめね	ストレス15以上
きちんと、食べてないのかしら…	ストレス20以上
○×、すごく怒っているみたい…	ストレス30以上

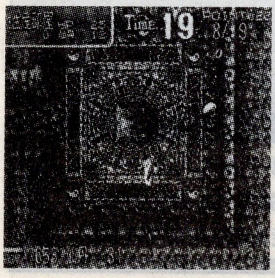
剧情8·土功之怪

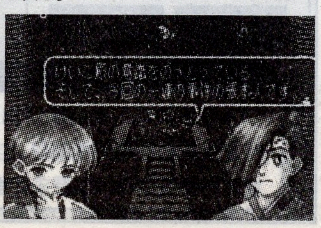
快速的仙窟育成 通向 BEST ENDING

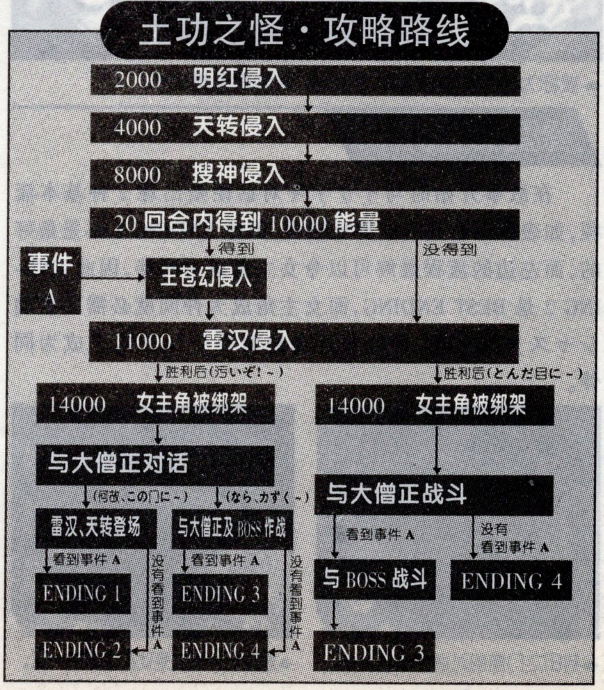
开始便会有分支,条件是"是否在20回合内能量达到20000",这个 ENDING 要求我们在仙窟育成上要有极快的速度,而这之后的仍有发支的路线,我们的主要目的是20回合内达到20000能量。

20回合的分支点

在分支表内事件A的经过是流程的重点,游戏开始时就要有较多的生产部屋,在经营时间内使其强化,以便达成所需的能量值,这样最后便会有王苍幻出现并且还可救回女主角一命,这会有 ENDING 1 与 ENDING 3 出现。





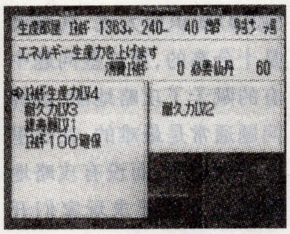


剧情 9·八面镜

作成仙窟的手段是否高明?

这个剧情中共有 2 个 ENDING,其分支是 30 回合内将侵入的“勇者 3 人组”在到达龙穴炉之前将其击败或在龙穴炉内将他们击败,使他们不到达龙穴炉的方法是作成以攻击部屋为主的强力仙窟,而在龙穴炉内击败他们的方法是要求主人公有较高的等级,这种分歧纯粹是手段问题并不存在选项,因此也是考验你能力的一个版面。



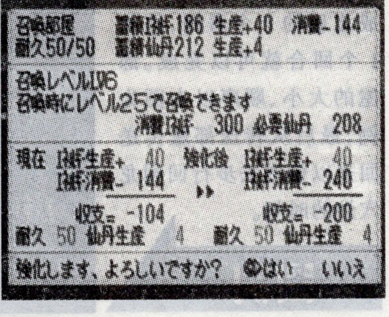


ENDING 1 在到达龙穴炉之前将之击败

在到达龙穴炉之前击退持有高能力的 3 人组的方法是攻击部屋与强力的仙兽,因此要以这两点为中心展开。

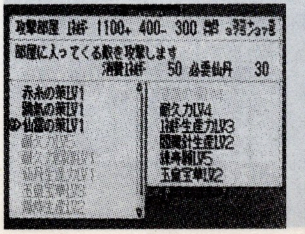
1 召唤强力的仙兽

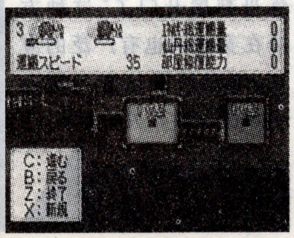
当我们把召唤部屋中“召唤能力”与“召唤レバル”强化后便可以召唤出强力的仙兽,在仙兽中有“人虎仙”、“牛鬼仙”等战斗型的仙兽,如能够在“勇者 3 人组”到达龙穴炉之前召唤出レバル 20 以上的仙兽 3 至 4 个便可大大提高胜利的可能性。



2 攻击部屋的强化

与召唤部屋相同,攻击部屋着重能力强化,因此只要集中强化“~の策”的能力就可以了,由于 3 个人具有从最远处进攻的特点,因此很容易预测到他们的进攻路线,那么在他们可能经过的路线上放置召唤仙兽或是作成攻击部屋就可以了,当然其中部屋位置要有很好的搭配,做到这几点就可以了。



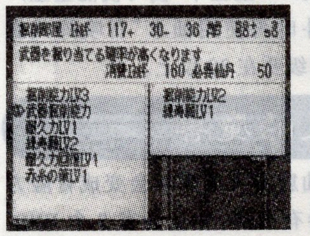


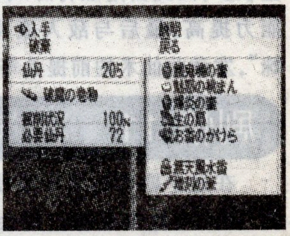
ENDING 2 在龙穴炉内将之击败

如果 3 人组到达了龙穴炉,那么主人公就要靠自己的力量将他们击败,但是由于此时的 3 人组拥有到达之前所没有的高能力,因此,此时的难度要比 ENDING 1 高,因此要看此 ENDING 就必须不断的提高主人公的能力,其方法如下:

1 挖掘部屋的强化

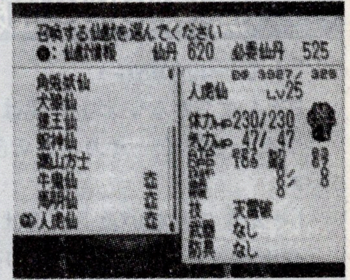
对于强力的 3 人组如赤手空拳是无谋的,因此我们最好能装备一些武具,在最初作成挖掘部屋时要赋予那些挖掘武器防具的能力,之后在经营时间内再强化挖掘能力,这样便可以挖掘到强力的武器、防具了。





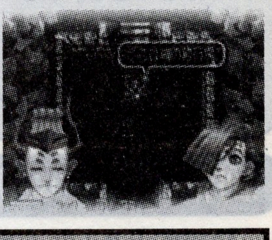
2 召唤强力的仙兽

在召唤强力的仙兽时基本上与 ENDING 1 的方法一样,但是由于 3 人组能力很高,因此我们要令仙兽的等级最低为 25(最好是 30)。



最适合等级提升的无色界

在游戏作成部屋中会随机出现被称为无色界的迷宫,由于在这里出现的敌人比较强,因此是一个很好的练级地点,无色界出现的法则如下。



无色界出现方法一览		
	苍龙十掘洞	当部屋总数达到 **10** 个时便强制出现。
	黑神窟	按火、水、火的顺序作成部屋。
	盟友逆心窟	按土、水、木、木的顺序作成部屋。
	天华彩彩窟	按水、木、金、金的顺序作成部屋。
	三天洞	按土、土、水、土、土的顺序作成部屋。
	华仙窟	按水、木、火、土、金的顺序作成部屋。
	玄武神仙窟	按水、火、金、木、土的顺序作成部屋。
	永远洞	在隐藏剧情中使部屋总数达到 **40**。

在终盘阶段四个剧情攻略要点

在中盘剧情中ENDING数有很多，几乎每时每刻都会发生影响到结局的小情节(从前面的路程分岐表中可以看出)。但当游戏进入终盘剧情后，故事情节几乎都以一条线的形式出现，而像在前面剧情中出现多分歧的情况会很少出现，因此在攻略起来是比较轻松的。

剧情10 最后的仙窟

此剧情的结尾只有1个，是很轻的一关，但所需的能量较多，因此要附加特殊风水"玉皇宝华"便可使能量生产能力提高，最后与敌人战斗时再使用仙术"召唤阵式蜘蛛"，发动此仙术的前提是等级要在30以上。

剧情11 狂气的魔兽

在这个剧情的后半段仙窟的育成要素会变成冒险方式，因此在此出现的选择会有很多，并且会有5个ENDING，每完成一次便可看到其中一个，详细情况如表所示。

各ENDING的选择路线

- 「うん」→ENDING 1
- 「そんなことないよ」→「俺は行かない」以外→リュウゼンと行く→ザカンとの战いに胜つ→ENDING 2
- 「そんなことないよ」→「俺は行かない」以外→リュウゼンと行く→ザカンとの战いに负ける→ENDING 3
- 「そんなことないよ」→「俺は行かない」以外→アレクと行く→ENDING 4
- 「そんなことないよ」→「俺は行かない」→「そうだ!」→犯行时间について→ENDING 5

剧情12 仙兽界的皇帝

ENDING只有1个，完成时间达10分钟之多的最简单的剧情，只要与东西之神殿的老人与女孩、画面南方的蛇神仙3个人对话便可过关。

剧情13 BOSS面

是整个剧情的最后一关，这里会出现以前出现过的所有BOSS级角色，由于已经与它们战斗过一次了，因此会十分轻松。顺便提一句，当本剧情完成后出现的"HYPER BOSS面"与剧情的达成率无关。

解答可以得到奖品的全部提问

在规定的回合内完成仙窟的育成便会出现电脑提出的问题，而这种问题共有20个，是集有关《CHAOS SEED》知识的大成，其难度是十分高的，在这些问题中有的赋予了攻略地图，这种问题通常是最难的，在这里会举例说明，而没有攻略地图的地方就要求玩家们开动脑筋了。

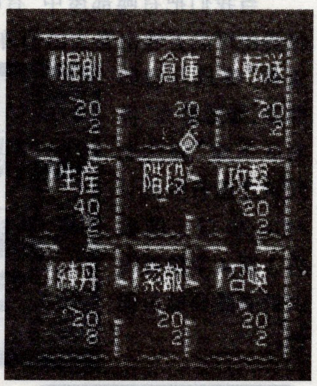




HARD QUESTION

问题1 部屋神全员集合

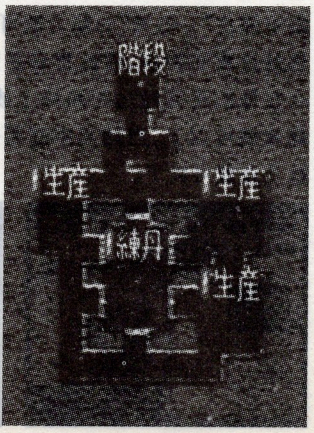
这个问题是"わべての部屋を作れ"，如右图所示，在开始时在阶段部屋右侧作成攻击部屋，这样逐步作成之后的7个房间，因此1个回合就可以完成。部屋的大小、顺序以右图为例，最后从转送部屋传送回来以便省去步行回到龙穴炉的时间。



图例

问题2 没有门的部屋

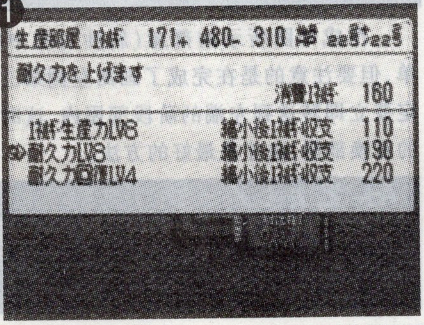
使中央的炼丹部屋开启6个门是此问的关键，我们可以在炼丹部屋周围开道路使这些通路与炼丹部屋相连，这样便可以在炼丹部屋开门了，这种方法在实战中也有广泛的应用，通过回答这种问题会积累你许多有关的知识。

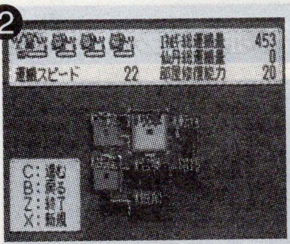


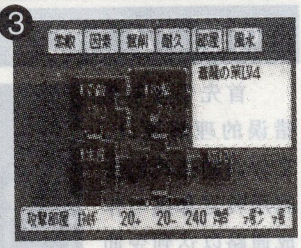
图例

问题 3　闭天的霹雳

此问是令攻击部屋中“苍龙の策”的能力再次恢复机能。最初的回合先什么都不做，等到经营时间时将攻击部屋的耐久力、生产部屋的耐久力回复，索敌部屋的能力用“缩小”指令全部撤回，这之后仙兽的行军路线为生产部屋→攻击部屋，并且要往复行动，这样攻击部屋中的能量会不断提高，最终便可以达到恢复“苍龙の策”。

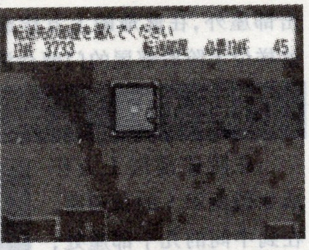
1


2


3


问题 4　紧急转送

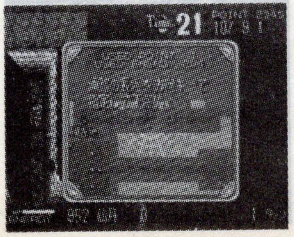
目标是将 1 点的能量注入远处的龙穴炉中，要想去龙穴炉当然要利用转送部屋，这样会比较快，如果遇到两个转送部屋间隔较远的情况就要作成新的转送部屋。

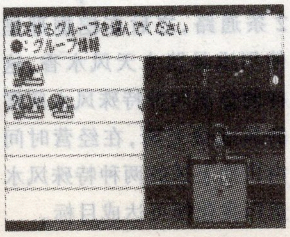


问题 5　一骑当千

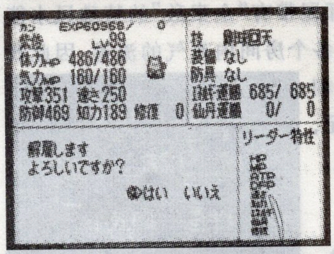
问题是“全灭侵入的敌人”，完成这个问题的关键是有效的利用开始时召唤的仙兽，因此，先作成攻击部屋上方的通路，通路的长短要有界限，下次在通路右侧再作成横向的通路。

这样在经营时间时，让仙兽群的行军路线设定在纵向通路上，并且让仙兽在此地等待，这样仙兽们就可以将入侵的敌人击败了。





问题 6　有难迷惑

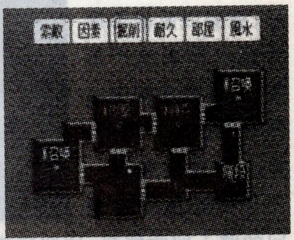


将 1000 的能量注入龙穴炉是问题的关键，在开始时仙兽“紫俊”会不断的回收生产部屋的能量，因此我们只要按 X 键将之解雇，便可以令能量注入龙穴炉之中了。

问题 7　失败作

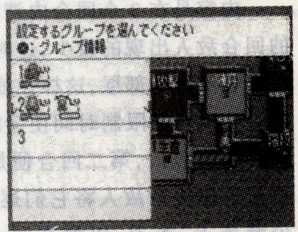
问题是在 5 个回合的限制中令能量的总生产能力到达 200 以上，因此我们要在每个回合制定周密的计划，以便达到要求。

1～2 回合的行动



在第 1 回合时如右图所示，先作成土属性的召唤部屋，之后再作成持有“能量生产”特殊风水能力的炼丹和攻击部屋。在经营时间内将攻击部屋中“赤丝の策”撤回，再将攻击、炼丹部屋的“能量生产力”强化，第 2 回合什么也不做让它结束是最好的选择。

3 回合的行动

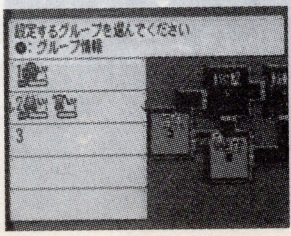


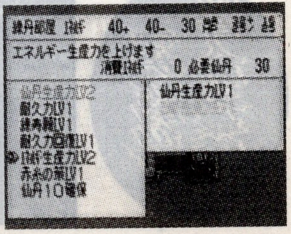
第 3 回合炼丹部屋开始工作，仙丹也可以得到了，召唤部屋可以召唤“幻龙仙”与“华翼仙”。

等到经营时间时让仙兽的行军路线设定为生产部屋→炼丹部屋往复行动，这样就可以了。

4～5 回合的行动

第 4 回合进入经营时间后，使生产部屋的‘能量生产力”得强化，仙兽的行军路线变更为不经过炼丹部屋，这之后进入第 5 回合的经营时间，再将炼丹部屋的“能量生产力”强化，便可完成这个问题。

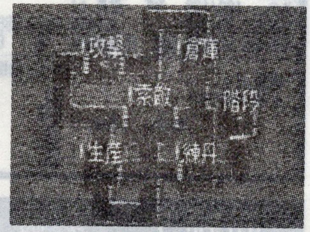




问题 8 千里眼

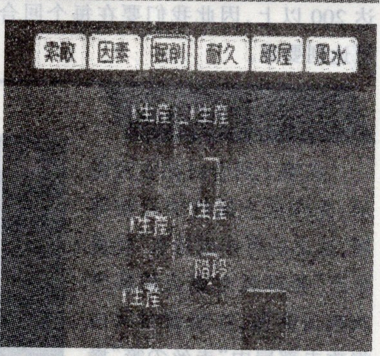
问题是令中央索敌部屋带有“全索敌”的特殊风水能力，这个问题的关键是让各个房间内有气的流通，因此我们在部屋作成时要注意相性的关系以及与门的搭配，以便使气的数量得到补充。

图例



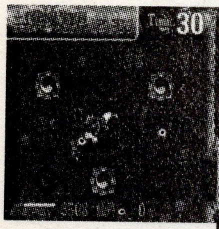
问题 9 大忙

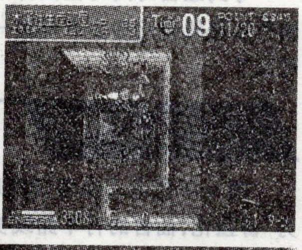
问题是向龙穴炉注入 5000 的能量，在开始注入能量后，就要以阶段部屋为起点作成生产部屋，这样的房间要以图中所示的方排列，那么当作成最后一个生产部屋后在返回的路上回收能量，这些往复便可达到要求。

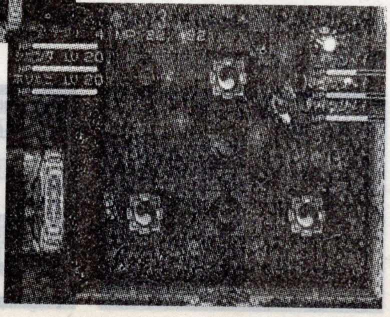


问题 10 大入御礼

内容是在 3 个回合内消灭 100 以上的侵入者，在最初的回合敌人出现的较少，这时你要在中央攻击部屋的附近作成 3 个小的部屋，这样使仙窟的部屋总数达到 10 个，那么每个回合的限制时间便会增加，在更多的时间内便可消灭更多的敌人，第二回合便是与敌人的大激战，主人公在攻击部屋等待敌人将它们逐个消灭。另外，请玩者为主人公装备上“木刀”以便有利于作战。





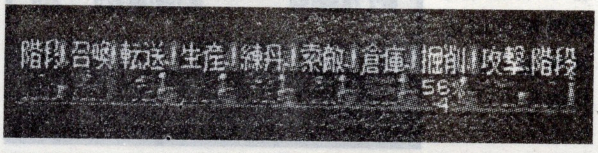


以百人斩为最终目标 守护你的仙窟

后 10 问难题的解答方法

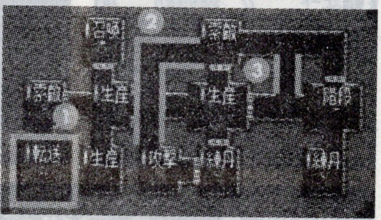
问题 11 开通隧道

作成如图所示的部屋（属性与图中相同），看来很简单，但要注意的是在完成了画面左侧第三个转送部屋后一定要立即转送到左端的阶段部屋内，这时再作成它们之间的召唤部屋，这才是最好的方法。



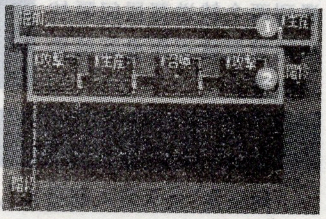
问题 12 完全犯罪

首先千万不要错误的理解题目，它告诉的是我们要利用转送部屋与作成通路以达到令仙窟中全部被封闭的门打开，方法是首先在 1 处作成转送部屋，然后转送到攻击部屋外，在此地的上方作成通路 2，同样再作成通路 3，这样位于阶段部屋的门便会消失，目的也就达成了。



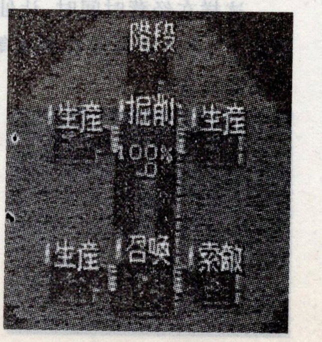
问题 13 乘风前进

在阶段部屋上方作成如图所示 1 的长通路，在到中间的几个部屋处，以很快的速度完成与部屋神鉴定契约，由于在这里需要我们动作很快，因此高速的动作反应是要我们应该做到的。

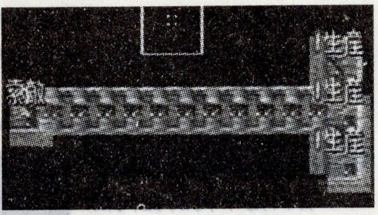


问题 14 相乘效果

课题是作成特殊风水“四神雷鸣”与“太极宝宫”，在开始时在挖掘部屋下方挖 2 条通路，之后在挖掘部屋使用道具路水天风水香，这样便会使两种特殊风水所需的风水值充满，在经营时间内再把上述的两种特殊风水进行强化便可达成目标。

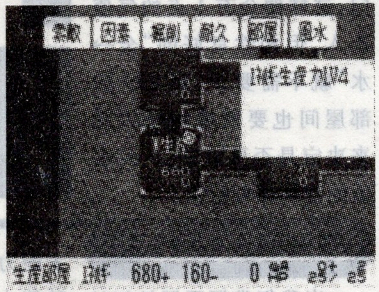


问题 15 地雷源



在初期状态便会有一条横向的长通路，并且在通路两端会有两种不同的部屋，如画面所示纵向的短通路会很整齐的排列，这样电脑便会认为你的仙窟具有"短通路集结"的性质，这样便可以布置地雷了。

问题 16 在不能动的时候

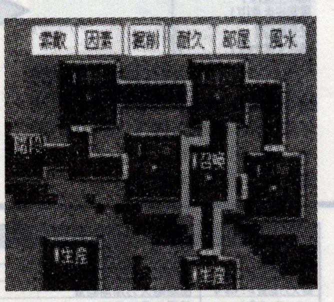


在开始时便可以得到能量，并且会有一些仙兽出现，而仙兽会不断修复附近的召唤部屋，在确认了召唤部屋修复后立即将华翼仙解雇。之后监视单独行动的紧俊，当紧俊在经过左下方生产部屋时，再次将华翼仙召唤出来，并且将能量回收便可完成。

问题 17 区画整理

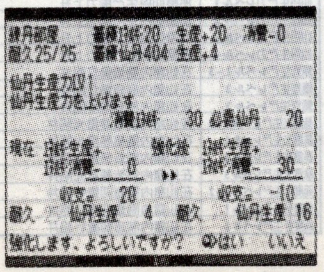
这个问题是在限制时间的5个回合内活用仙窟的机能，由于每个回合有它特殊的方法，因此每个回合的说明如下所示：

第1回合的行动

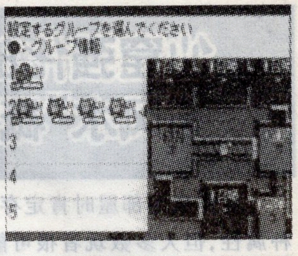


最初，在下方的生产部屋开始，按照画面所示作成通向召唤部屋的通路，当进入经营时间内，将两个炼丹部屋右侧那一个的仙丹生产能力缩小，便可通过这个回合。

第2～3回合的行动

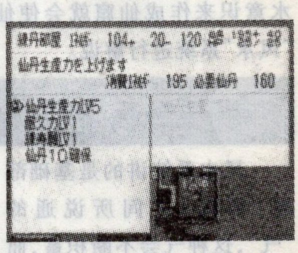


第2回合开始时要作成3个新的召唤部屋，等到经营时间时，将前一回合缩小的炼丹部屋(右侧的)的仙丹生产能力强化一级，这样到第三个回合炼丹部屋就开始活动了，再收集12个仙丹，并且在4个召唤部屋召唤出4个窟子仙。



等到经营时间再设定它们的行军路线为生产部屋→2个炼丹部屋。

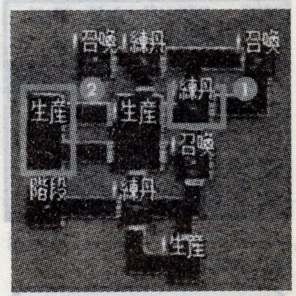
第4～5回合的行动



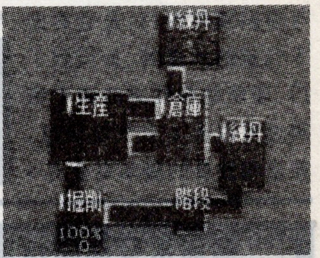
在前个回合由于仙兽们的行军使得两个炼丹部屋异常活跃，之后等到第5回合的经营时间，将右侧炼丹部屋的炼丹生产力强化便可。

问题 18 百花缭乱

这个问题是在2个有限的回合内作成如图所示的仙窟，在1的练丹部屋内使用双龙烈波，之后令中央的生产部屋附加玉皇宝华与风神勇尊两个特殊风水，并且在周围不断的收集仙丹，以便使两种特殊风水的能力得到提高。在2部屋内使用木天风水香，使中央生产部屋的风水性发生变化，并且附加龙盛豪炉的特殊风水。

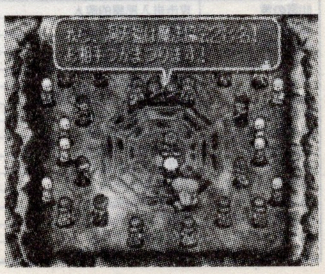


问题 19 无理难题



此问题需要很多能量，因此我们要以土属性的仓库部屋为中心并且附加玉皇宝华的特殊风水，使能量生产能力得到提升，当附加了玉皇宝华后，仓库部屋的机能便可得到强化，这样注入龙穴炉的能量便会逐渐增多。

问题 20 不速之客



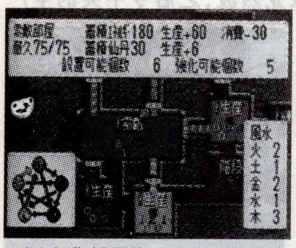
最后的一个问题虽然敌人的数量很多，但却意外的简单，即使是战斗不得意的玩家也可轻松的过关，由于回合限制时间较长，也可以将主人公等级提升后再追击敌人。

仙窟强化的要点——“风水”概念的理解

在作成的部屋时肯定存在着木、火、土、金、水中的一种属性,但大多数玩者很可能会忽视,因此只要用一点风水意识来作成仙窟就会使仙窟的能力不断强化,以下对“风水”系统进行解说。

组成风水系统的5个基本属性

风水系统讲的是基础部屋(邻接)之间所说通的“气”,这种气会不断积蓄,而部屋中得到的气会加算到各部屋的风水值中,各部屋所持的风水值,可在情报画面确认。


↑以索敌部屋为中心,让气的流量达到平衡状态。

属性内的相性关系

在邻接的房间内所流入的气通常只有1点,但由于部屋间的属性关系会影响到气的流量,相性良的会有2点流入,相性恶的便不会有气的流入,这一点是相性关系中的重点。

相性良	相性恶
木→火	木→土
火→土	火→金
土→金	土→水
金→水	金→木
水→木	水→火

设立“门”增加的流量

实际上在部屋之间设置与通路连结的门,是会有助于气流的流量的。如设置了门,即使是相性恶的两个房间也可以有1点气流通过,如是相性良的房间更会有4点气流入,因此气量的调节与门的设置有重要的关系

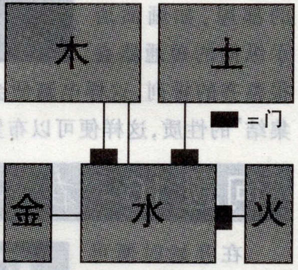
	没门	有门
相性恶	0	1
普通相性	1	2
相性良	2	4

气量的增加有助于部屋得到特殊能力

以前所说明的是“风水”的最基本系统,这里要讲的是以风水值为基准的效量,当部屋中所得到的气不断增加后,便会得到带有新机能的特殊能力。

不同属性部屋间的配合

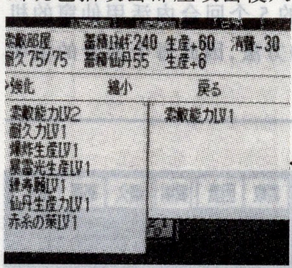
右面是不同属性间的风水强化示意图,其中以中间水属性的索敌部屋为基准,在属性相性恶的“土→水”之中必需要设置一个门,这样便会有1点的气值流入,但相性良好的“金→水”就不需要了,而其它的部屋间也要根据相性关系来决定是否要设置门。风水值的变化如右所示。



风水值		
	火—2	土—1
	金—2	水—1
	木—3	

结果,这之后的能力便会……

当我们掌握了属性间的关系后,各部屋间的风水值便会得到改进,其结果是使部屋追加新的机能,比如会出现包括攻击部屋攻击侵入者能力的属于攻击部屋的3种能力。当然我们只要强化一项就可以了,这种便会形成对侵入者有万全对策的索敌部屋的最终形态,这时你便可得到检索仙窟中全体敌人的“全索敌”能力。


↑唯一确认索敌部屋能力等级的指令菜单,当全部能力提升到一定程度后便可形成全索敌状态。

新追加的特殊能力

- 爆炸生产
- 练寿愿
- 暴雷光生产
- 赤丝之策
- 仙丹生产力
- 全索敌

索敌部屋原有的能力加上“索敌能力”、“耐久力”,再将其逐步强化便可形成索敌部屋的最终形态。

追加带有新特殊能力风水一览表

名称	效果	对应的部屋	风水值
跳气の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋	火3金1
跳气の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋以外	火3水1木2
仙雷の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋	火5金1
仙雷の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋以外	火4水2木2
苍龙の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋	火5金1水1
赤丝の策	攻击进入部屋的敌人	攻击部屋以外	火2水1木1
おびき寄せ	将敌人封锁在部屋中	攻击部屋	火2土2木2
全索敌	仙窟全体索敌	索敌部屋	火2土1金1水1木1
全转送	向转送部屋之外的部屋转送	转送部屋	火1土1金1水3
武器掘削能力	武器挖掘效率提高	掘削部屋	火2金1木1
防具掘削能力	防具挖掘效率提高	掘削部屋	火1土1木2
道具掘削能力	道具挖掘效率提高	掘削部屋	土1金1水1
练寿愿レベル1	部屋能量消耗减少	すべての部屋	合计2
练寿愿レベル2	部屋能量消耗减少	すべての部屋	合计3
练寿愿レベル3	部屋能量消耗减少	すべての部屋	合计5
练寿愿レベル4	部屋能量消耗减少	すべての部屋	合计8
练寿愿レベル5	部屋能量消耗减少	すべての部屋	合计13
耐久力回复レベル1	部屋耐久力渐渐回复	すべての部屋	火1水2木1

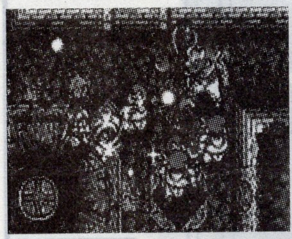
名称	效果	对应的部屋	风水值
耐久力回复レベル2	部屋耐久力渐渐回复	すべての部屋	火1水3木1
耐久力回复レベル3	部屋耐久力渐渐回复	すべての部屋	火1水4木1
耐久力回复レベル4	部屋耐久力渐渐回复	すべての部屋	火1水4木2
エネルギー生产力レベル1	部屋能量生产能力上升	生产部屋以外	火1土2
エネルギー生产力レベル2	部屋能量生产能力上升	生产部屋以外	火1土2木1
エネルギー生产力レベル3	部屋能量生产能力上升	生产部屋以外	火1土3木1
エネルギー生产力レベル4	部屋能量生产能力上升	生产部屋以外	火1土4木1
仙丹生产力レベル1	部屋仙丹生产能力上升	练丹部屋以外	火1金2
仙丹生产力レベル2	部屋仙丹生产能力上升	练丹部屋以外	火1金2木1
仙丹生产力レベル3	部屋仙丹生产能力上升	练丹部屋以外	火1金3木1
仙丹生产力レベル4	部屋仙丹生产能力上升	练丹部屋以外	火1金4木1
爆炸生产レベル1~3	在仙窟内制造爆炸陷井	攻击部屋以外	土1水1木2
爆炸生产レベル2	在仙窟内制造爆炸陷井	攻击部屋	合计2
爆炸生产レベル3	在仙窟内制造爆炸陷井	攻击部屋	合计3
暴雷光生产レベル1~3	在仙窟内制造暴雷光陷井	攻击部屋以外	火1土1水1木2
暴雷光生产レベル1	在仙窟内制造暴雷光陷井	攻击部屋	合计5
暴雷光生产レベル2	在仙窟内制造暴雷光陷井	攻击部屋	合计6
暴雷光生产レベル3	在仙窟内制造暴雷光陷井	攻击部屋	合计7
阎魔针生产レベル1~2	在仙窟内制造阎魔针陷井	攻击部屋以外	火1土1水2木3
阎魔针生产レベル1	在仙窟内制造阎魔针陷井	攻击部屋	合计9
阎魔针生产レベル2	在仙窟内制造阎魔针陷井	攻击部屋	合计11

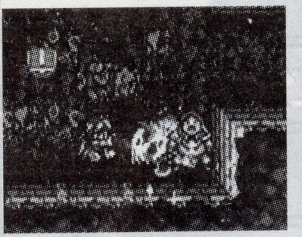
攻击敌人的有效战术指南

与仙窟育成部分相对，在战斗时是以完全的动作形式表现，而动作的部分是需要我熟练掌握某些技巧的，如有玩家玩过以前SFC版的《风水回廊记》，那么在攻击敌人时会很轻松，但如果你是此游戏的新手，那么下面的说明是你要注意的地方。

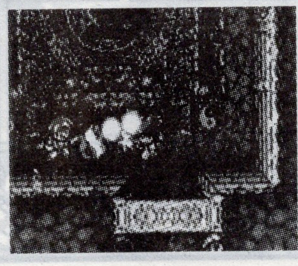
基本中距离的"大攻击"

在主人公的攻击方法中用X键的"大攻击"，虽然攻击速度比较慢，但是攻击时所发生的HIT数很多，因此它的优点还是可以弥补缺点的。在攻击时与敌人保持1个角色的距离为最佳，而且当主人公装备不同时大攻击会发生变化，另外在一些特殊场合用A+B键进行冲刺再进行大攻击也是经常要用到的。





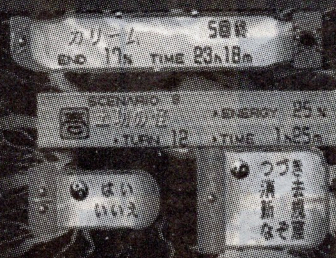
在面对危机时"中攻击"是最佳方案



大家都知道中攻击使出是在无敌时间，但由于它的威力不是很高，因此不像大攻击那样可安心使用，因为我们在使用中攻击时要最大限度的利用它的无敌时间，在追击行动迅速的敌人时，使用中攻击会收到意想不到的效果。如果再与大攻击相配合，那么在接近战中你就可以轻松的控制局面了。

你的ENDING是100%吗？

本游戏最吸引人的地方除了仙窟的育成之外，再有就是每次完成游戏ENDING百分率的增加。



使用"仙术"上的难点

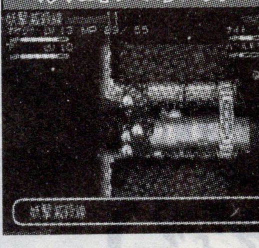
当主人公的等级提升后会领悟强力的仙术，并且其种类十分丰富，但是由于使用起来比较困难，因此忽视它的效果的玩家也有不少，他们可能认为直接攻击会比较容易掌握，那么我们怎样更好的利用仙术呢？

适应战局需要的仙术

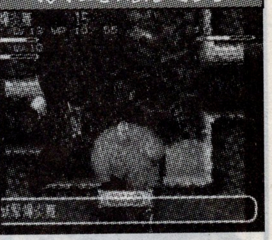
主人公们持有的仙术都为攻击系，并且攻击的方式也有很多，比如将敌吸引到一条狭窄的通路内，利用带有直线型攻击特性的仙术可以得到直接攻击没有的效果。在开阔的场地中，利用带追击特性仙术是很方便的，这样判断战局的形势选择适当的仙术会给敌人强劲的打击。当然，强劲的仙术消费的MP会很多，把握好仙术与普通攻击相结合的关系，那么在对敌作战时是无往而不利的。

应用在混战时的仙术

妖击灭杀线

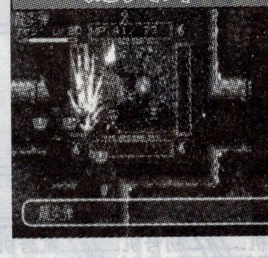


妖击爆炎舞

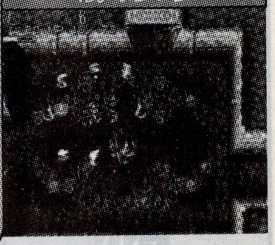


应用在集中攻击时的仙术

龙炎弹



影分身





THE END

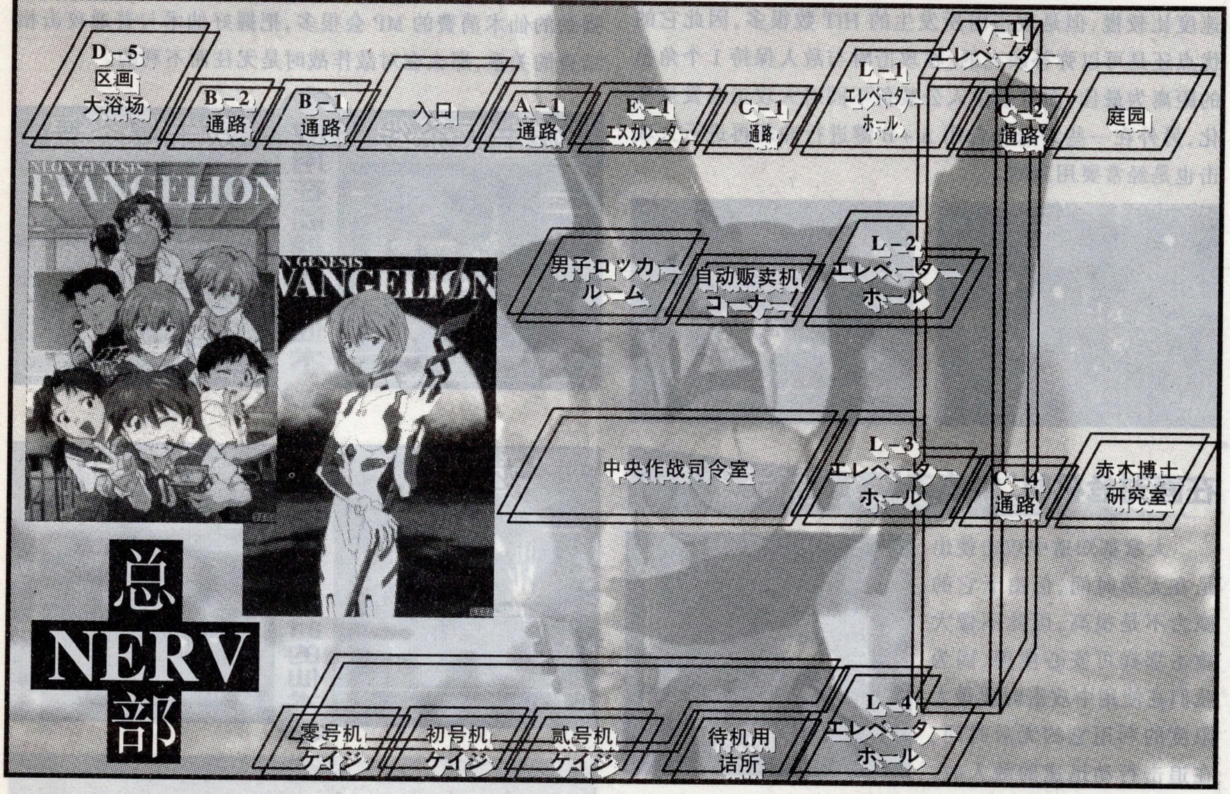
钢铁のガールフレンド

新世纪福音战士～钢铁的女朋友

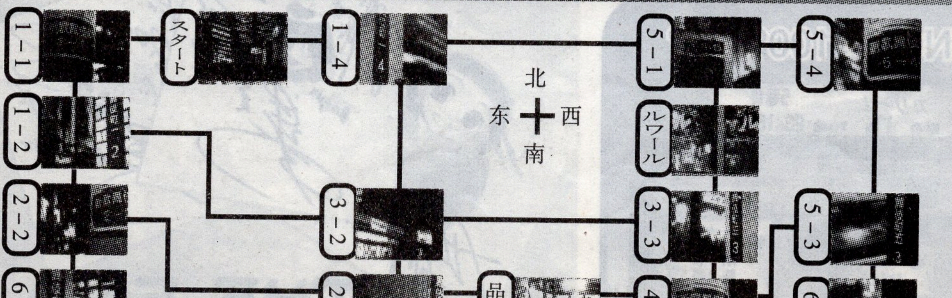
机种:SS、PS 类型:AVG 厂商:GAINAX 媒体:CD-ROM×2

NEON GENESIS EVANGELLON

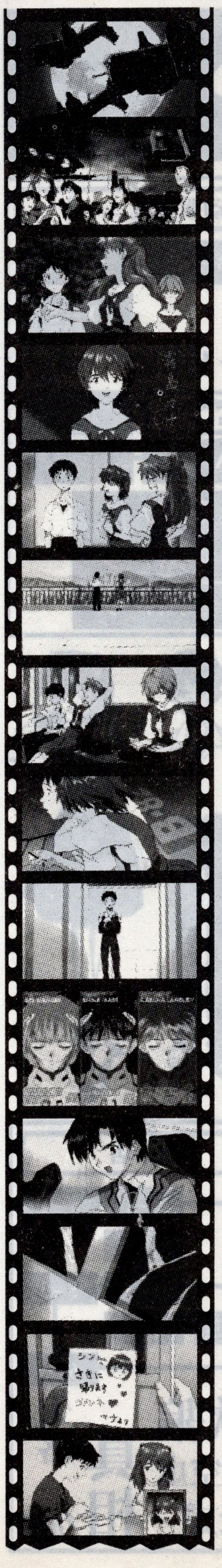
NERV 机密 1　NERV 总部地图全面公开



NERV 机密 2　新歌舞伎町路线图







第一章 新来的转校生

那个女孩是谁?

这晚，第三新东京市附近出现了神秘的人型兵器。居民们十分恐慌，而明日香与真嗣也看到了这一切。接着真嗣因看到了不该看的情景，而被明日香一脚踢飞。

第二天清晨，真嗣、绫波丽和明日香三人一起上学。明日香虽然一路上唠叨没完，但真嗣与绫波丽却一副漠不关心的样子。三人以猜拳定胜负，最后输的果然又是真嗣，于是他只好一个人背着三人的书包上路。

来到学校，剑介与东治迫不及待的告诉真嗣，今天会有一名转校生到来，听说是个剪短发且性格开朗的女孩子，名子叫雾岛真奈。

课堂上，老师将真奈介绍给全班，并安排她坐在真嗣的旁边。真奈似乎对真嗣很有好感，不断主动和真嗣说话。下课后，真奈来到真嗣身边，态度十分亲近。她还邀真嗣登上学校的屋顶，两人一起眺望第三新东京市。"真嗣君，你是 **EVA** 的驾驶员吧。"不知何故，真奈对真嗣的身份十分了解。接着，她将自己的项链送给了真嗣。明日香突然到来，她通知真嗣立刻前往 **NERV** 总部。

电车风驰电掣般开往 **NERV** 总部，三位适格者坐在长椅上做着自己习惯的事。绫波始终低着头看书，真嗣则专心至致的听着 **WALKMAN**，明日香依旧口中滔滔不绝，这次被攻击的对象是新同学雾岛真奈。当她发现真嗣根本没听自己的话而只顾听音乐时，一怒之下将那部 **WALKMAN** 摔到了地上。真奈出人意料的在电车上出现，她请真嗣带她到 **NERV** 总部参观。

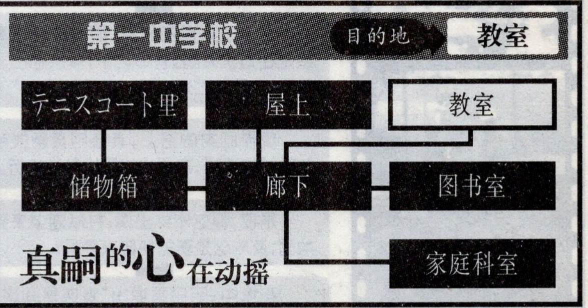
到了总部门口，虽然需要检查工作人员的身份卡，但真奈聪明的让真嗣背着自己骗过了电脑。

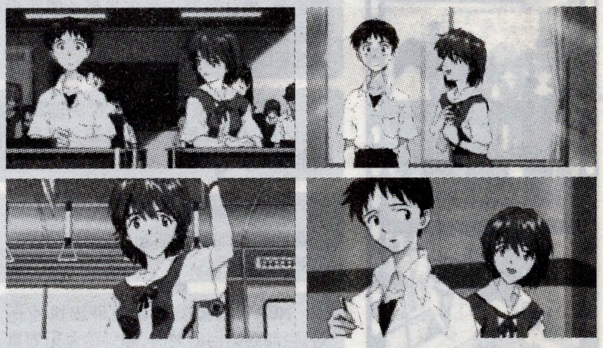
真嗣来到 **L－2** 的男子更衣室(男子**ロッカールーム**)更换战斗服，谁知刚脱下外衣，真奈的声音又在背后响起。

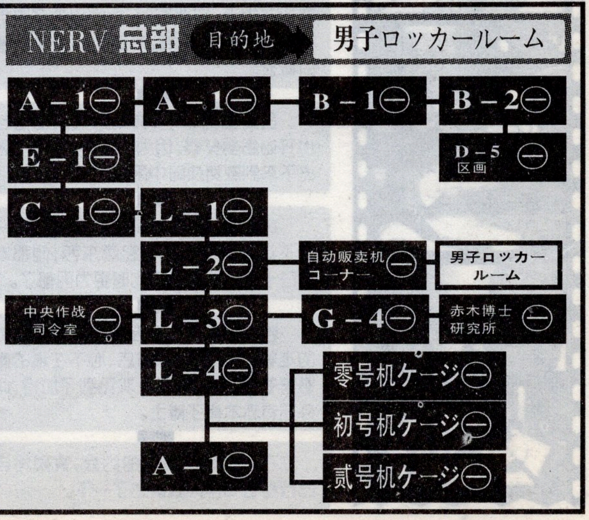
真嗣留下真奈，自己则赶去参加今天的训练。在同步率测试中，真嗣的成绩极差。明日香指责他是在想新来的转校生，训练被迫中止下来。虽然美里为真嗣说了不少好话，但碇司令仍然十分不快。心情沉重的真嗣再回去找真奈，发现她已经离开了。

回到家中，在吃晚饭时明日香送给真嗣一部新的 **WALKMAN**，算是对白天自己行为的赔罪。似乎是对真嗣与真奈过于亲热而感到不安，明日香的态度变得比平时温和了许多。











第二章 动摇的心

逃避还是面对?

第二天,当真嗣和真奈一起走在街上的时候,与出来购物的美里和加持良治相遇。

在同调率测试的休息时间,真嗣来到 L－2 的自动贩卖机处,在这里他又见到了加持,当他向加持提起真奈的名字时,加持显得有些吃惊,但还是让他多去了解一下真奈。

得到加持的鼓励后,真嗣第二天改变了发型。当他在美里与明日香面前出现的时候,那两人失声惊叫。接着便被美里强行带到洗面台前……

在上家政课的时候,明日香挖苦真奈是在追求真嗣。窘迫之下,真奈跑出了教室。真嗣随后追出并出言安慰。

放学回家的路上,真奈与真嗣谈起"自由"的话题,言语中流露出几许忧伤。

是夜,谜之物体出现,并从湖中来到地面,莫非这是新的使徒来袭吗?

在家中,明日香提出"真奈是间谍"的论调,她认为真奈肯定是某个邪恶组织派来窃取 NERV 机密资料的,大家听后都不以为然。

真嗣与绫波一同走在夜晚的街道中,绫波提醒真嗣千万不要辜负碇司令对他的期望。

翌日,真奈与真嗣在图书馆相遇。两人看到芦湖地区的地图,并相约日曜日到那里去玩。

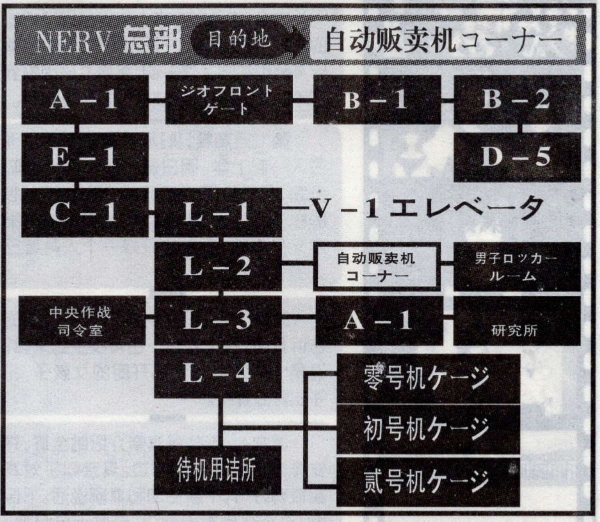
NERV 总部命令真嗣外出执行任务,当他到达目的地时,意外的竟见到真奈也在附近。与此同时,上空出现了来历不明的间谍侦察机,真嗣与美里决定暂时撤退。

在美里的车中,真嗣对真奈的身份也开始感到怀疑。因为心情不好,他一人先下车到歌舞伎町中闲逛。

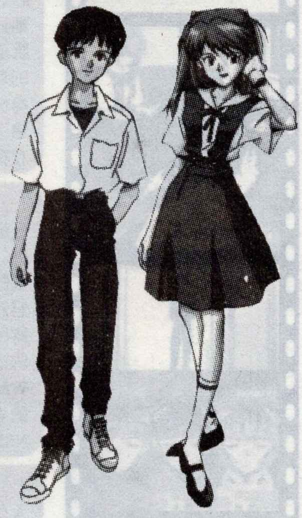
在品茶店外,真嗣见到真奈正和一个不认识的男孩在一起吃东西,他那本来已十分压抑的心情此时更为阴郁了。

若有所失的真嗣在人群中漫无目的的走着,他来到一家书店,心不在焉的翻看着书籍。没想到又一次见到了加持,此外还有赤木律子博士。

三人谈起日曜日的约会,真嗣将自己行程的安排大致讲述了一下。



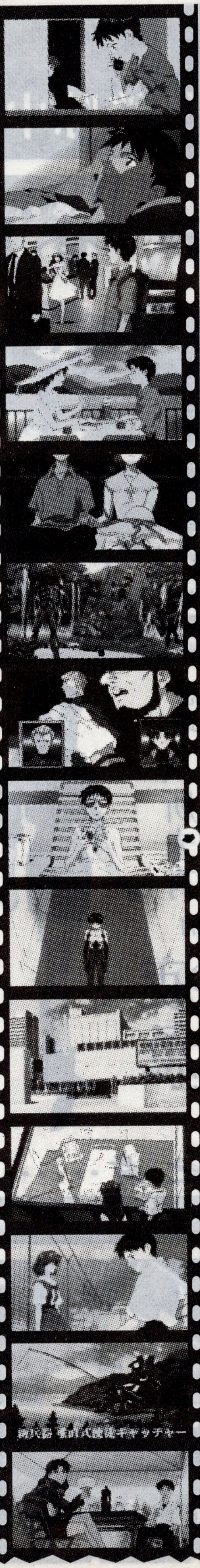








欺骗 空虚 疑虑 真相 失落 彷徨



第三章 约会与敌人

从没有过的快乐！

回到家中，真嗣给真奈打电话，告诉了她芦湖之行的安排。真奈听后显得十分高兴。

夜里，真嗣想着近来发生的一切以及数天后的约会，一时间无法入眠。

约会当天，真嗣乘电车从第 **3** 新东来到银铃，之后见到了身穿便装的真奈。两人按照原计划踏上行程，开始了这愉快的一天。

坐在长椅上的时候，真嗣与真奈的手握在了一起，两颗心似乎也贴近了许多。

不久前曾出现过的谜之移动物体终于被 **NERV** 捕获，通过美里和明日香的现场调查，发现此物并不是使徒，而是由人制造出来的人型兵器。另一方面，真嗣收到命令，立刻赶回总部待机。

在碇司令的命令下，同调率实验再度开始。心中颇有几分不满的真嗣来到了律子博士的研究室中。

见到了律子博士，可没想到她却决定暂时中止实验，一切等将那谜之物体回收后再行安排。

真嗣见到明日香并且得知驾驶谜之物体的人也是与自己相似的 **14** 岁少年。当听说那人正在战略自卫队的医院中治伤时，因为好奇心的驱使，真嗣便决定前去探望一番。

在医院、真嗣又遇见了真奈。真奈称那伤者是自己的朋友，明日香先行离去，真嗣则与真奈一起来到屋顶。

真嗣问真奈与受伤的少年究竟有什么关系，这时加持出现，他叫两人以后不要再到这里来。

两人离开医院，在河岸边的草地上坐下。此时夕阳西下，真奈与真嗣虽然心中有很多话想说，但一时却不知该如何表达。

真嗣的心乱极了，他不知究竟该相信谁，真奈是否真是间谍的疑问令他坐卧难安。

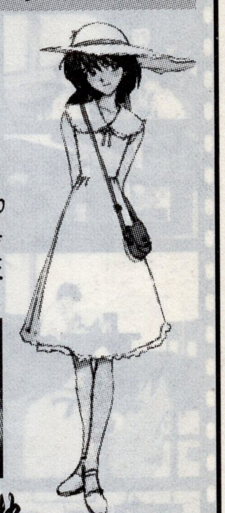
在芦湖，**NERV** 的行动并未停下。碇司令希望能将另外一架谜之兵器找出来，可惜时间慢慢过去，一切均未有进展。正当美里已有些不耐烦的时候，总部的命令传来，让她与真嗣等立刻返回。

约会路线不同，情节也会不同！

A. 驹ヶ岳山顶

B. おとぎの国の海贼船

C. 汤本温泉

远眺芦湖的美景！

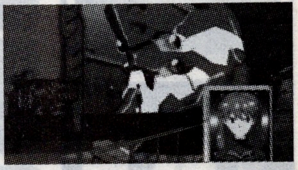
难忘的温泉！

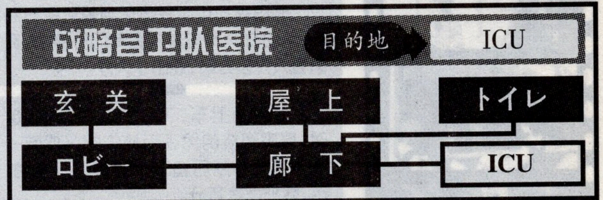
明快亮丽的女孩！

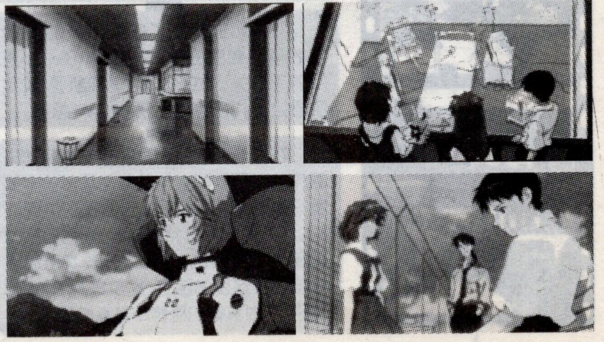


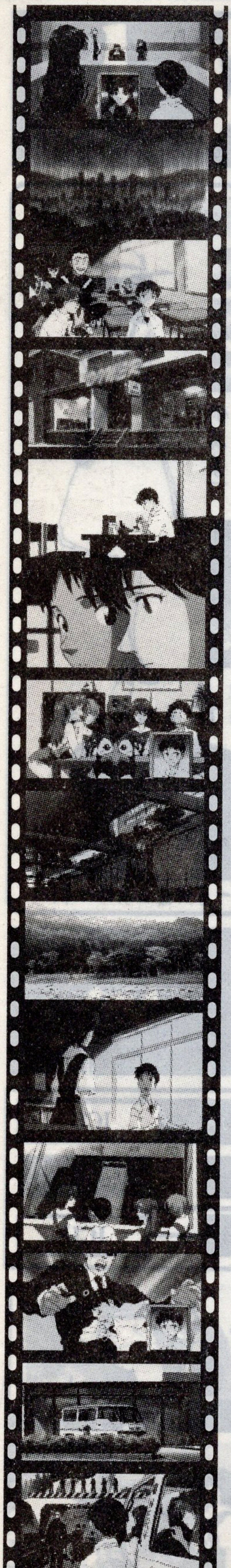
▲根据玩者选择约会路线的不同，最后所能看到的画面也将有所不同，究竟想达成怎样的约会结局，玩者可以根据自己的喜好进行决定。

最值得一看的是山顶的一幕！







第四章 谎言与真相的缝隙中

心灵上的裂痕！

回到本部后，美里和真嗣得知又是关于真奈的事情。碇司令强行命令真嗣交出真奈送给他的那个项链，真嗣对此事愤怒异常。

真嗣的心被深深刺痛，美里则出言安慰。第二天，外面大雨倾盆，真奈和明日香都没来上学。面对空空的座位，真嗣的心里很不是滋味。

吃饭时，美里来找真嗣，并建议他邀请真奈晚上来家里吃饭。

晚上，真嗣接真奈来到家中，但真奈却显得有些沉默。美里亲自下厨作饭，于是真嗣、真奈、明日香和绫波丽便不得不品尝这糟糕至极的一餐。吃饭时，真奈对明日香说自己很爱真嗣，结果这顿饭便不欢而散。

从第二天起，真奈便一直没有在学校出现。就这样，又是几天过去了……

是夜，谜之人型兵器终于在芦湖中出现。自卫队前往阻击，战斗展开，可惜他们的炮火对那人型兵器似乎未能造成影响。**NERV** 立刻派真嗣出击。

这天，学校放学时，真奈突然出现在真嗣面前。她焦急地告诉真嗣不久前入院的那个受伤的少年现在已不知去向，真嗣听罢便与明日香以及绫波丽陪真奈一同前往自卫队医院调查。

众人来到 **ICU**，果然见到病房中只剩下一张空床。正当此时，一名身穿黑色西装的男子向真嗣偷袭，大家惊慌中一起躲进了洗手间。

明日香利用手提电话与美里取得联系，美里立刻驾车来到医院门外接应。真嗣等人乔装打扮，混出了大厅。

众人坐上车，飞快的逃离医院。这时，穿黑西装的男子与他的同伙驾驶一辆黑色轿车从后追来，他们甚至开枪射击，情况危急万分。

美里暂时摆脱了追兵，打电话给律子希望得到她的帮助，谁知律子一听是与真奈有关，便立刻将电话挂断了，美里无奈之下，决定强行闯入 **NERV** 总部。

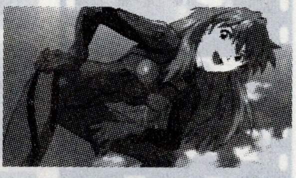
在车上，真奈终于说出自己的身份，原来她和另外两名少年都是军部一个武器开发计划的驾驶员。他们在军中受训时，经常受人欺负，终于有一天他们带同两部人型兵器踏上逃亡之旅。真奈亦承认自己来这里的目的，是想探听 **EVA** 的秘密，可对真嗣的感情却是真诚的。

~在真嗣的心中~

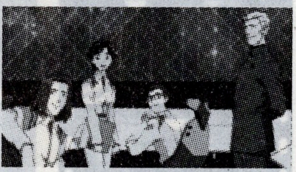
到底该信任谁
到底谁在欺骗







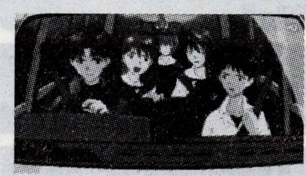




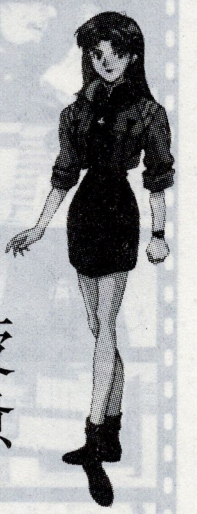
在他的心中隐藏着什么秘密呢？





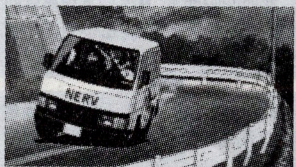


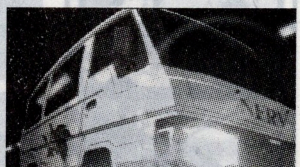
虽然没有**使徒**出现，但**真嗣**却感到从所未有的**疲惫**！

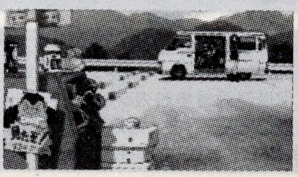


在最终章到来之前……

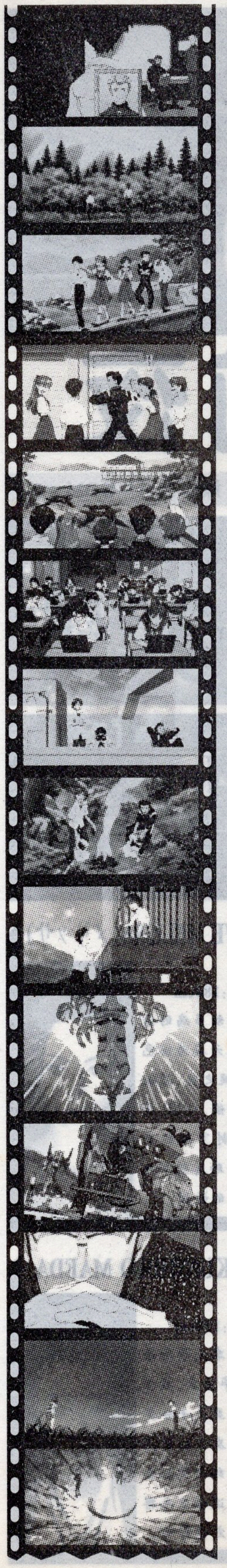
真嗣又一次面对选择











第五章 是否该这样分离

依旧是昔日的你我！

车子疾驶向 NERV 的大门，可谁知前面的路居然已被封锁。站在最前面的便是司令官、真嗣的父亲碇元渡。美里无法违抗上级的命令，只好听凭真奈被人带走。而面对真嗣的哀呼，碇司令根本无动于衷。

晚上，真嗣与美里因为白天发生的事而心情极差。加持到来，他责怪美里竟对无辜的人被害而熟视无睹。

真嗣来到 NERV 总部在 L－3 的中央作战司令室见到父亲碇司令和冬月副司令，他们对真嗣的苦恼似乎并不在意。

来到 L－1，沿 C2 通路进入庭园，在这儿又遇见加持，在加持的鼓励下，真嗣决定去寻找真奈的下落。

真嗣、明日香、东治、剑介、光等五人来到真奈的家，可惜在这里未能找到有用的线索，只看到一行巨大人型兵器的足迹，众人猜测这是真奈的同伴之一留下的。

大家根据地图以及过去人型兵器活动的范围思考良久（选四次考虑），制定追踪之策。

上学时听到嘈杂声，真嗣来到外面看见校外有一辆货车，真奈正被关在车后的铁笼内。

真嗣等随后追踪，来到湖边。原来，军方是想以真奈为诱饵，引她的那名同伴出现。

东治和剑介在对岸用烟火吸引住自卫队的注意力，而真嗣则趁机来到关真奈的铁笼边。

巨大的人型兵器从湖中出现，它突破自卫队的火力网，并开始四处破坏。

军方无奈之下只好请 NERV 相助。美里驱车来到，接真嗣回总部启动 EVA 初号机。

零号机、初号机、二号机一同出动，但真嗣因为对方劫持着关有真奈的铁笼，所以迟迟不敢出手。

人型兵器开始逃走，真嗣和明日香切断了电源随后追赶，可惜直到后备电源用光也未能追上。

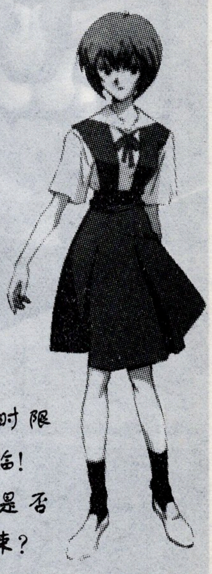
军部为避免这人型兵器逃离日本而引起国际争端，所以决定投下 NN 爆雷将一切抹消！

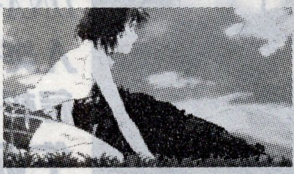
真嗣与真奈对视良久，真奈告诉他芦湖的约会以及美里的晚餐都令自己终生难忘，而现在一切都将结束。“对不起，再见了，真嗣君！”

NN 爆雷投下，人型兵器被蒸发成一块结晶。大家都认为真奈已不可能生存，但只有真嗣坚信她仍在人间。

晚上，真嗣与明日香共进晚餐，而对意志消沉的真嗣，明日香似乎也变得乖巧了许多。

第二天，真嗣独自坐在长椅上，思考着以后的路该如何去走。





最后时限的来临！一切是否将结束？

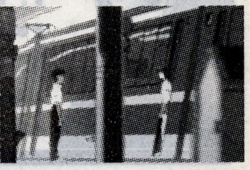
结局1 选择“アスカのことが气になる”

真嗣找到明日香，他决定忘记真奈，于是两人一起来到芦湖边，将当初与真奈约会时的照片烧掉。虽然因为真嗣有些舍不得丢弃真奈送给他的那只项链而令明日香十分不快，但天公作美，一场大雨终于令两人相拥在一起。





结局2 选择“マナのことが……”

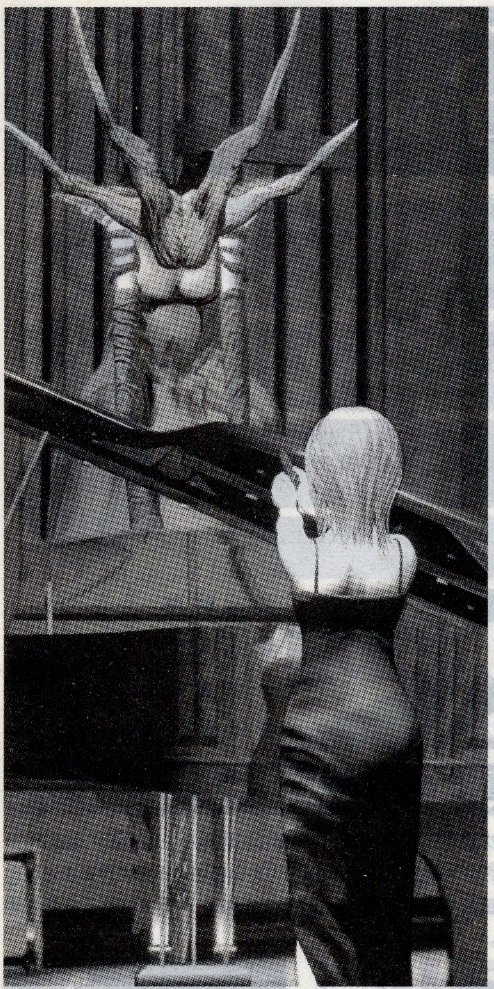


真嗣乘火车来到附近城镇寻访真奈的下落，果然找到了被救生仓所救的真奈。真嗣将她带回家中，可惜好景不长，加持来到并称如果真奈想过平静日子，就必须改名换姓，这意味着真奈将永远不能再与真嗣相见。真嗣将真奈送到车站，告别之后，两人又要继续各自的人生之路了。

结局3 选择“加持さんに相談してみようか……”

真嗣心中有太多的困惑和苦闷，他找到加持，希望从他那里得到好的建议。加持让他坐上汽车，此时美里和明日香驾车从后追来。众人意外的再次见到了真奈，原来这是加持的安排。为了保证真奈的安全，她将以全新的身份在别处开始新的生活。面对着即将远去的真奈，真嗣又该如何做呢？





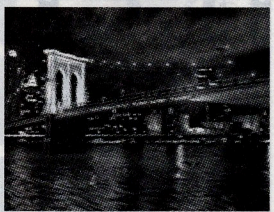


寄生前夜

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　媒体:CD－ROM×2

DNA——**线粒体**——
人类——*EVE*——
危机——
生死存亡的一刻!!!





圣诞之夜，一切都笼罩在节日的气氛之中。在纽约市卡内基剧院一场精彩的歌剧正在上演，艾娅与她的男友也一同前来观看。

在歌声中，人类最大的劫难拉开了帷幕……

艾娅 AYA BREA(アヤ・ブレア)



职业:纽约警察局17分署警官
年龄:25岁　身高:160cm

幼年时，母亲突然死亡，艾娅长大了以后成为了优秀的警官。当她在圣诞之夜与男友观看歌剧的时候，EVE引起了灾难。在责任心的驱使下，艾娅走上舞台与EVE展开了战斗。与此同时，她神秘的能力觉醒了!

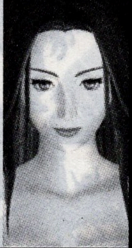


美莉莎/EVE MELISSA(メリッサ)



职业:女演员
年龄:32岁　身高:180cm

美莉莎是个自幼多病的姑娘，性格内向，一直为成为出色的演员而努力。圣诞之夜，在她进行首场演出的时候，EVE觉醒了，并进而控制了她的身体。此后，EVE便借助美莉莎的身体展开了其邪恶的计划。

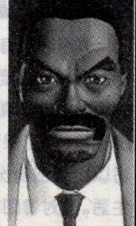


丹尼尔 DENIEL(ダニエル)



职业:纽约警察局17分署警官
年龄:42岁　身高:180cm

加入警察局已经有二十多年，经验丰富，勇敢过人。一年前与妻子离婚后，他与儿子本(BEN)生活在一起，父子俩的感情非常好。EVE的事件发生之后，本也受到了威胁，丹尼尔发誓一定要将EVE消灭。



前田邦彦 KUNIHIKO MAEDA



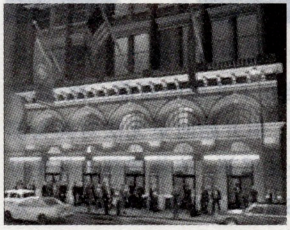
职业:大学研究员
年龄:35岁　身高:170cm

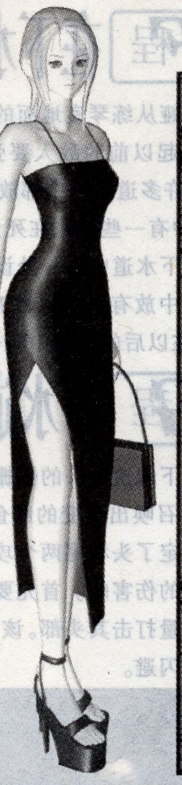
前田邦彦在日本大学的药学研究部工作，才华出众，在对线粒体的研究方面更是十分突出。当他听说美国发生的EVE事件后，便来到纽约与艾娅合作。他的到来，对于这场生死搏斗的结局产生了决定性影响。



第1日

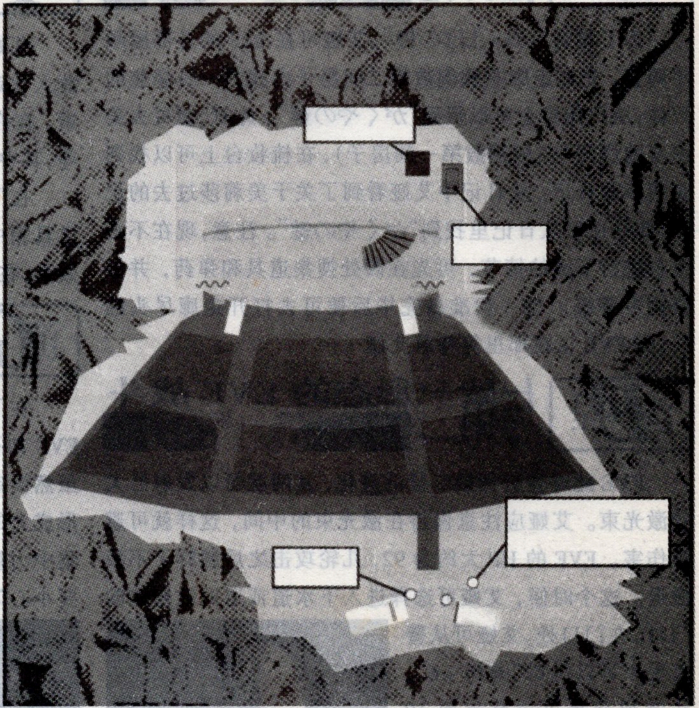






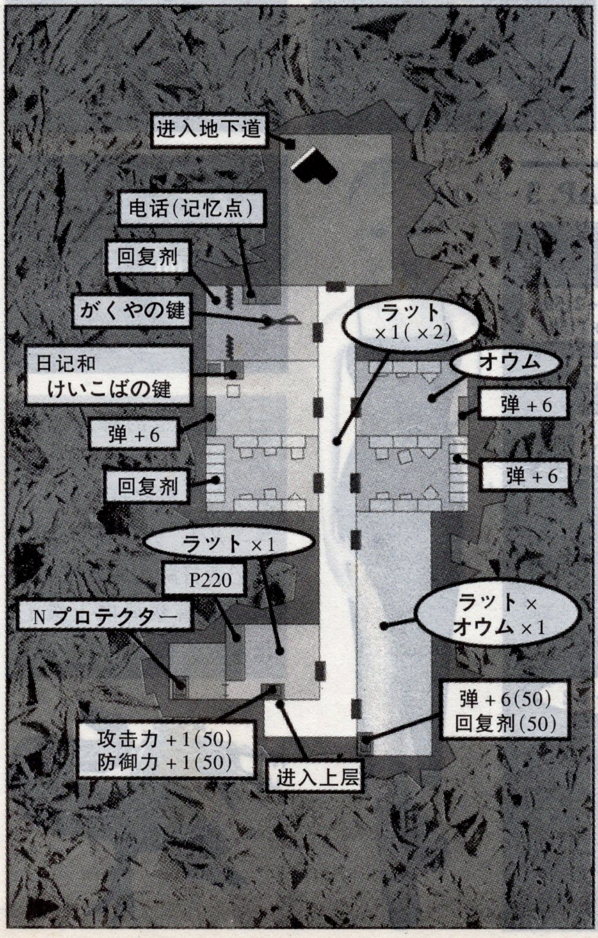
卡内基歌剧院地图

MAP. 1



后台地图

MAP. 2



流程A 从人体发火事件展开

圣诞之夜，当人们正全神贯注地欣赏舞台上的歌剧的时候，惨剧发生了。台上的演员以及台下的观众突然被熊熊烈焰所包围，人们惨叫着四处奔逃，四处弥漫着焦臭的气味，歌剧院顿时变成了红莲的地狱。

引起这场灾祸的竟是歌剧的女主角美莉莎，她望着眼前的一切嘴角露出残忍的微笑。女警官艾娅(アヤ)也是观众之一，她是唯一没有被火焰吞噬的人，当她望到台上那邪恶的女子的时候，艾娅展开了行动!

流程B 艾娅能力的觉醒

游戏开始后的第一场战斗对手便是EVE，她会用激光向艾娅攻击，在这场战斗中，艾娅身体中的一种神秘力量觉醒了，艾娅可在其每次发射前利用左右移动来躲避，当EVE受到一定程度的伤害时她便会撤退。

流程C 与异变的生物战斗

进入B1F，艾娅向走廊深处前进，接着会与发生异变的生物展开战斗。这些原本是老鼠的敌人此时不仅移动迅速，而且攻击力也十分可观，它们在远距离时会喷出火焰弹攻击，所以艾娅最好能绕到它们的侧面或背后，这样战斗就会相对轻松些。

流程D 在日记中隐藏的过去

为了得到"けいこばの键"，艾娅可在B1F的各部屋顺序调查。先在走廊左侧倒数第二间房子内找到一具烧焦的尸体，从尸体身上可以得到"がくやの键"。此时，便可去美莉莎的房间（左侧倒数第一间房子），在梳妆台上可以找到美莉莎的日记，从日记中艾娅看到了关于美莉莎过去的记载，此外还可从日记里找到"がくやの键"。注意，现在不必急着进行下面的情节，可先在四处搜集道具和弹药，并尽快提升等级。待一切准备完毕后便可去打开走廊尽头的门，而EVE正在那里等待着艾娅……

流程E 与第二形态的EVE战斗

EVE此时会进行第二段的进化，其两腕可以发射巨大的激光束。艾娅应注意保持在激光束的中间，这样就可避免伤害。EVE的HP大约为92，几轮攻击之后她终于不敌撤退。这个时候，艾娅可选择进入下水道或退回歌剧院的门口。在门口处，艾娅可从警官手中可以得到"弹药+6"，注意弹药是可以反复取10次之多的。再有，如艾娅与旁边的医护人员对话，则可恢复体力。



流程F 在下水道中的追踪

艾娅从练琴室地面的大洞下到下水道内。下水道中的敌人比起以前的敌人要强了少许，艾娅一面战斗一面探索。在许多道具箱中都放有十分珍贵的物品，如武器、道具等，其中有一些隐藏在死角中，大家务必仔细调查！

在下水道中有一处设有左右两个阶梯，左面阶梯旁的道具箱中放有新的枪械M1911 A1，此枪具有连射3发的效果，在以后的战斗中将会十分有用。

流程G 下水道尽头的战斗

在下水道尽头的铁栅栏处，艾娅终于赶上了EVE，但EVE却召唤出异变的鳄鱼怪挡在了艾娅的面前。此BOSS虽然设定了头和尾两个攻击点，但开始时是无法对其头部形成大的伤害的。首先要攻击其尾部，待将尾部击坏便可集中力量打击其头部。该BOSS口中会不断喷出光波，一定要小心闪避。





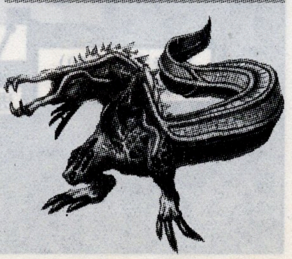
歌剧院下水道地图 MAP.3







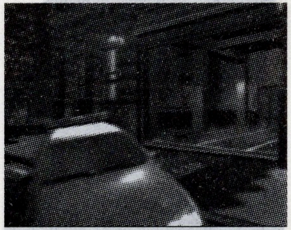
下水道的探索算是告一段落，艾娅出门时遇到了黑人警探丹尼尔（ダニエル），并见他将讨厌的记者打翻在地。两人一同前往警察局向上级汇报今天的事件。



第2日



THE SECOND DAY



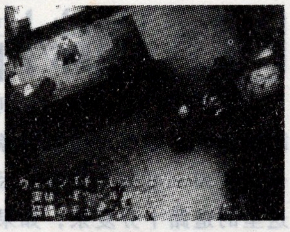


流程A 在部长室中得到许可证



艾娅与丹尼尔回到警署之后,立刻来到部长室向上级汇报卡内基剧院发生的惨祸。报告之后,部长将“改造许可证”交给艾娅,利用此证可到武器管理部去改造武器。

流程B 前往武器管理部



武器管理部位于地下室的B1F,艾娅在那里见到特雷斯主任,并听到关于改造武器的知识。接着取得了新武器M16A1,然后便可以对武器进行改造(任意)。

流程C 与丹尼尔的儿子相见

艾娅来到走廊中,见到了丹尼尔的儿子本(ベン)。然后,她便可再次前往部长室。

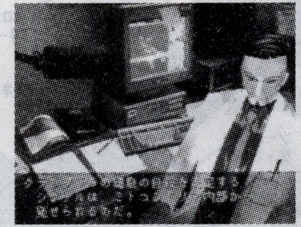
流程D 记者招待会上的风波

离开部长室,艾娅来到走廊深处的会议室内。这里正在举行记者招待会,部长本来想向新闻界隐瞒真相,但艾娅却当众公布了发生的一切并且提到了关于线粒体变异的惊人理论。

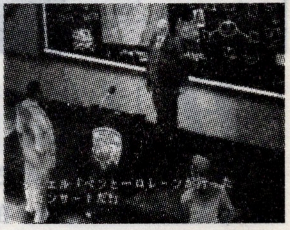
流程E 前往美自然史博物馆



在丹尼尔的提议下,艾娅决定前往美国自然史博物馆去见克兰普(クランプ)博士。这位博士据说是当今对线粒体颇有研究的权威,从他那里或许可以得到解开EVE之谜的钥匙。今天正好是博物馆的休馆日,艾娅和丹尼尔向看门人说明来意,终于在2F的研究室内见到了克兰普博士。当艾娅提到EVE这个名字的时候,克兰普脸色骤变,难道他与EVE有着某种联系吗?



流程F 会议室中又闻险情



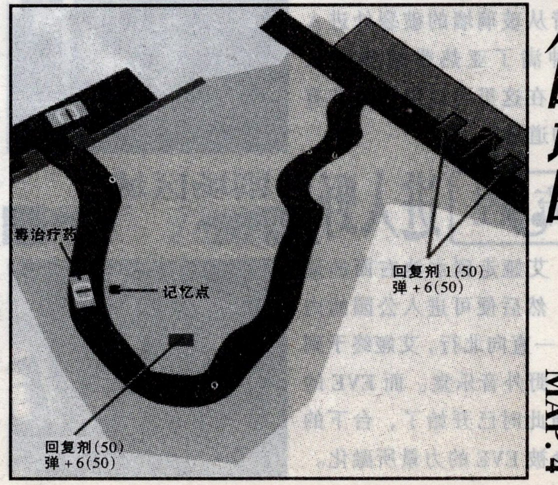
艾娅和丹尼尔回N. Y. P. D. 17分署,在会议室中见到部长,从他那里得知EVE会前往中央公园的野外音乐堂进行表演。于是,艾娅立刻向中央公园出发。

流程G 孤身进入中央公园



当来到中央公园的时候,发现这里已控制在EVE的结界之内。因为丹尼尔无法进入,所以艾娅只好独自一人进入中央公园去寻找EVE。

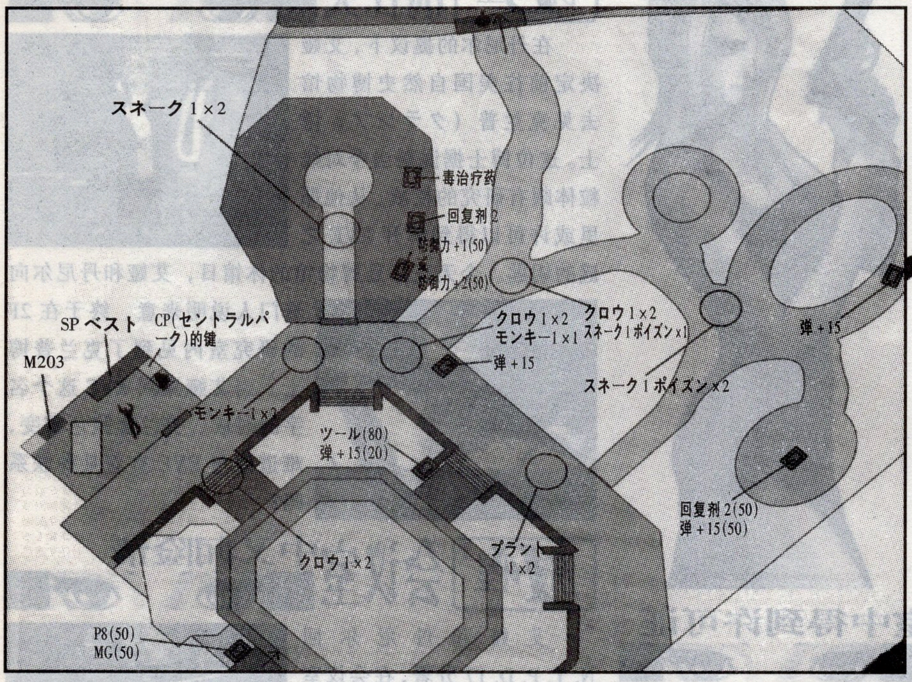
入口地图



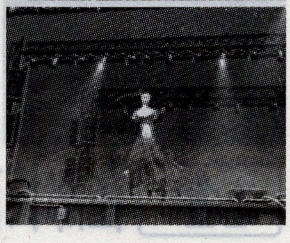
MAP.4

中央公园内部地图

MAP. 5







流程H 首先前往CP事务所



艾娅进入中央公园之后，首先前往CP事务所，在那里面可以得到“CPの键”，这个钥匙的位置可参考上图。注意，调查时位置十分重要，稍有不准便无法取得。

流程I 进入亚热带区



艾娅用刚才得到的“CPの键”开启了水池上方的门，跟着从玻璃墙的破裂处进入了种满了亚热带植物的区域，在这里可以得到许多有用的道具。

流程J 进入野外剧场区域



艾娅走到水池右面的通路，然后便可进入公园的内部，一直向北行，艾娅终于到达了野外音乐堂。而EVE的表演此时已开始了，台下的观众被EVE的力量所融化。

流程K 再度与EVE对峙



艾娅离开观众席，在外面跟着以前曾看到过的小女孩的影像行进，从右面的通路登上舞台。艾娅愤慨的质问EVE，但EVE却再次迅速离去。

流程L 追踪小女孩的影像前进

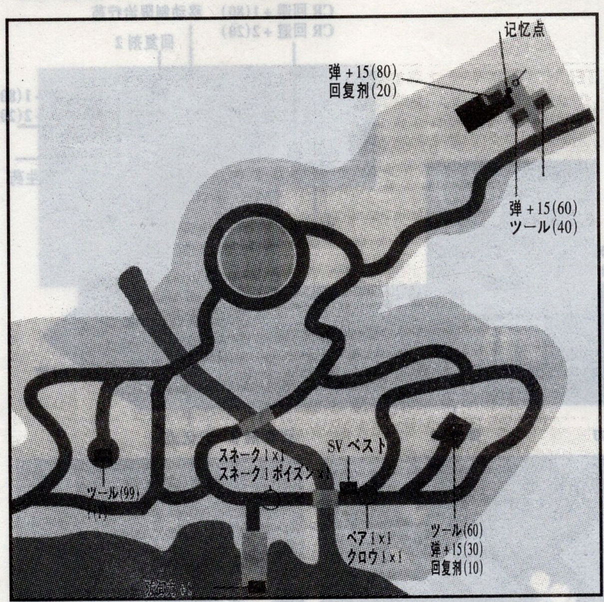


艾娅见EVE逃走，立刻随后追赶。那小女孩的影像会在前面一直引导艾娅，因这里的道路十分复杂，如果艾娅没能看清小女孩行动的方向，就很可能迷失方向。



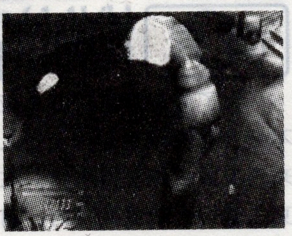
林间道路地图

MAP. 6



流程M 与巨大的BOSS决战

艾娅过桥后会来到石像广场，再前进则是一片广阔的空地。在这里，艾娅碰到了四条巨大的蚯蚓怪。它们的行动十分诡异，艾娅几经周折终于将其消灭。



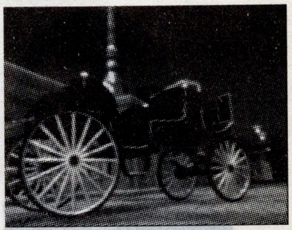
流程N 在马车上的战斗

艾娅继续追踪，终于找到了EVE。她此刻正在一辆马车之上，艾娅登上马车与EVE展开战斗。EVE的攻击主要以上空能量弹和接近的爪攻击为主，一定要小心。



流程O 战斗后马车暴走

艾娅终于将EVE击败，但是EVE却令马车暴走。马匹在烈火中倒下，车子载着艾娅滑到了一边。强烈的冲击令艾娅昏迷了过去。EVE再度逼来……



第二天的事件告一段落，艾娅虽然尽力将EVE击退，可自己也身受重伤。究竟事态会向着什么方向发展，EVE的邪恶计划又是否能够实现，而受伤的艾娅又将如何面对这一切呢？



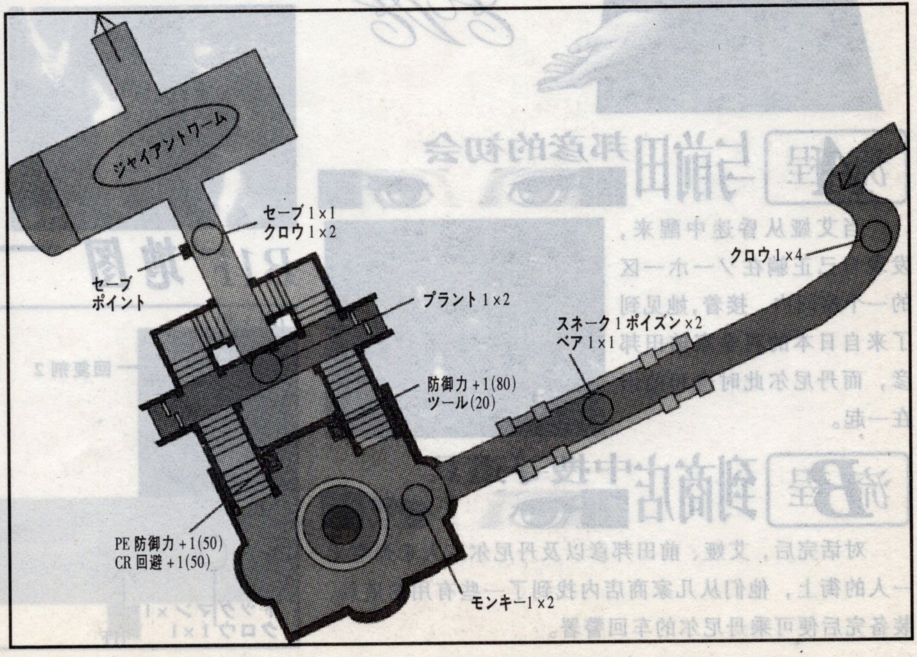






公园深处地图

MAP. 7

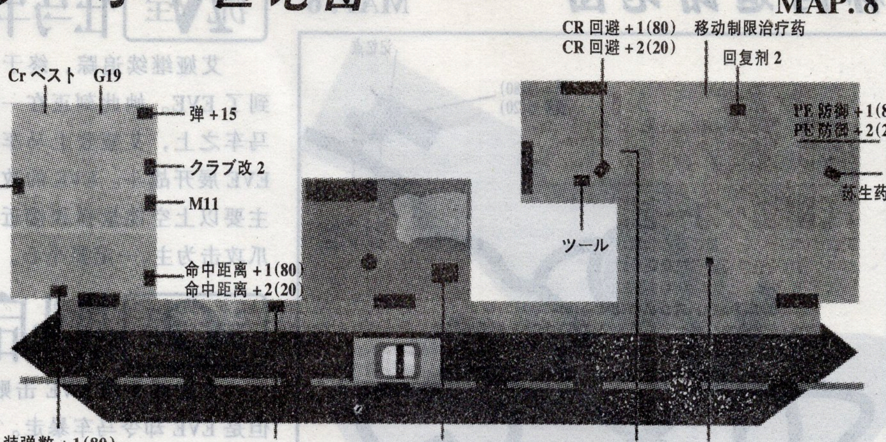


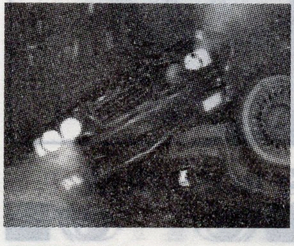
第3日 ソーホー区地图



THE THIRD DAY

MAP. 8









流程C 博物馆中的实验

为了弄清为何只有艾娅不受 EVE 影响的原因，众人来到美国自然史博物馆。在克兰普博士的实验室内，前田通过实验发现艾娅的细胞具有抵抗 EVE 的能力。







流程A 与前田邦彦的初会

当艾娅从昏迷中醒来，发现自己正躺在ソーホー区的一个房间内。接着，她见到了来自日本的科学家前田邦彦，而丹尼尔此时也和前田在一起。

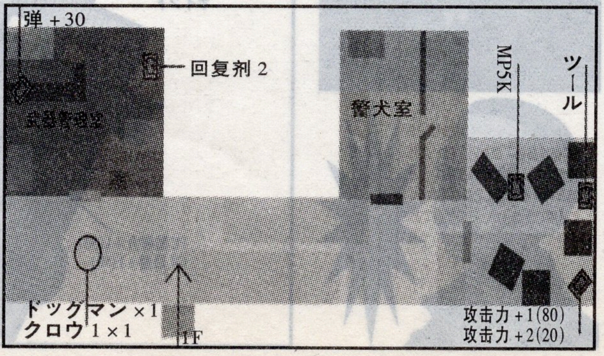


流程B 到商店中搜寻道具

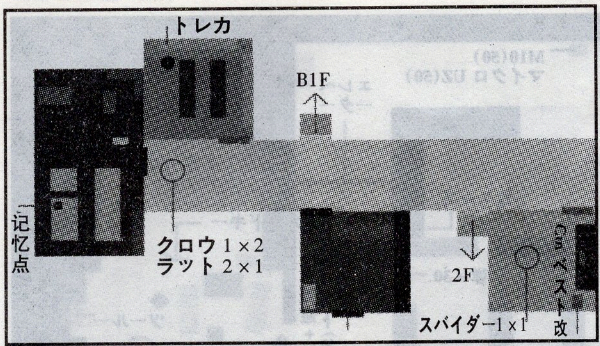
对话完后，艾娅、前田邦彦以及丹尼尔三人来到空无一人的街上，他们从几家商店内找到了一些有用的道具，装备完后便可乘丹尼尔的车回警署。

B1F 地图

MAP. 9



1F 地图 MAP. 10



流程D 警察局中的危机

艾娅等人在返回的路上得到了警察局遭到了 EVE 袭击的消息，当他们赶到的时候，发现这里已伤亡惨重。

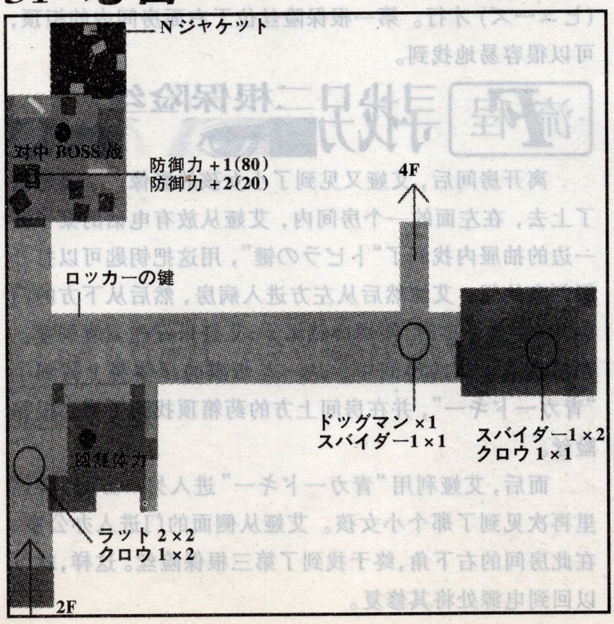
流程E 步步艰险的探索

艾娅首先找到身受重伤的瓦莫，从他手中可得到剩余的子弹。再来到 B1F 的武器管理室，这才得知特雷斯已经牺牲，从威尼(ウェイン)那里，艾娅得到了新的武器，同时还可进行武器的改造或物品的存取。

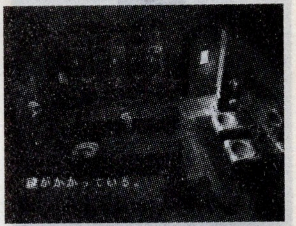
流程F 步步艰险的探索

在隔壁的警犬室内，艾娅发现警犬不见了，那一直在和警犬玩耍的本去了哪里呢？莫非他已遭了毒手吗？艾娅立刻返回地面，在上 1F 的楼梯处，受伤的尼克斯告诉艾娅本已到楼上去了。

3F 地图 MAP. 11



流程G 找到必要的道具



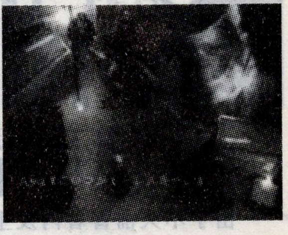
在 1F 的更衣室内，那些衣柜是无法用一把钥匙打开的，所以仔细找到钥匙是非常关键。其中有一扇柜门必须等到在 3F 获得“ロッカーの键”之后才能打开。

流程H 在警署二楼的探索



艾娅登上警署的 2F，在楼梯右面的房间会见到鉴识官，她可为艾娅回复 HP。接着，在 2F 的房间内仔细调查，可以找到“武器仓库の键”(位置见图)。

流程I 在仓库与中 BOSS 战斗

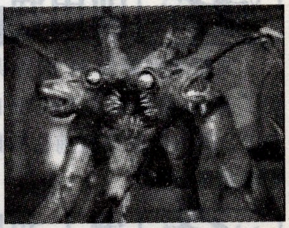


在仓库中（位置可参看 2F 地图)，艾娅见到杀死自己同事的怪物，战斗一触即发。该敌人除 HP 较高外，攻击力并不很强，战胜它后可取得新武器 SG550。

流程J 警署顶层的死斗

艾娅登上顶层，终于见到了本和部长。但此时他们正遭到变身警犬的袭击，为了保护他们，艾娅立刻出手与警犬展开战斗。此敌人共有 3 个头，而且是可互补 HP 的，所以应集中力量将 3 个头逐一击破。







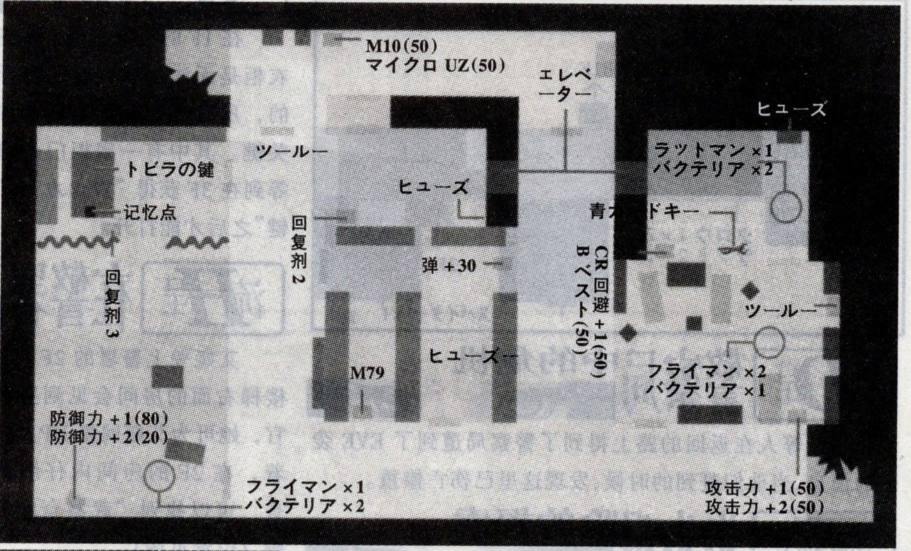
战斗结束后，丹尼尔也赶来了，当他看到本安然无恙时欣喜异常。但艾娅却仍在为 EVE 的事件担心。

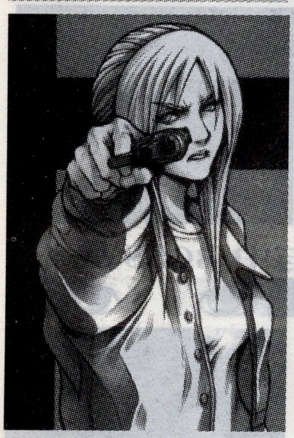
第4日 医院 B1F 地图

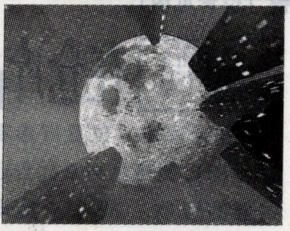
MAP. 12



THE FORTH DAY







流程 A 丹尼尔新官上任

由于不久前警署内发生的变故，丹尼尔暂时代替部长处理一切事务。众人在部长室内商讨一番之后，警官提议艾娅先去向前田请教下一步的行动方案。

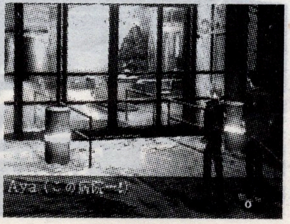


流程 B 前田建议前往医院

艾娅来到警局 3F 的鉴识室(参见“第 3 日”的地图)见到了前田，前田告知 EVE 正向着“完全体”进化。为了阻止 EVE，前田建议艾娅前往弗朗西斯医院，在那里或许能找到有用的线索。

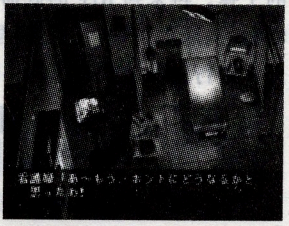
流程 C 进入弗朗西斯医院

来到弗朗西斯医院门前，前田感觉到 EVE 的波动，他无法接近，所以只有再次让艾娅孤身行动。临别时，前田将一只“辟邪之铃”送给艾娅。



流程 D 电梯之中的意外

艾娅进入医院之后，在电梯旁的门前又看到了那个小女孩的影像，可惜那扇门目前还无法打开。她进入电梯内，谁知启动后却发生了故障，电梯来到 B1F。



流程 E 重新将电源启动

一出电梯门，四处一片漆黑，原来这里的电源已经损坏。为了将电源重新启动，艾娅一定先要找到三根保险丝(ヒューズ)才行。第一根保险丝位于右面房间内的柜顶，可以很容易地找到。

流程 F 寻找另二根保险丝

离开房间后，艾娅又见到了小女孩的影像。于是她追了上去，在左面的一个房间内，艾娅从放有电话的桌子另一边的抽屉内找到了“トビラの键”，用这把钥匙可以打开解剖室的门。艾娅然后从左方进入病房，然后从下方的门离开。再往下走时，楼梯突然塌下，艾娅只好先去解剖室。在解剖室上方的房间中，从一具焦黑的尸体身上找到了“青カードキー”，并在房间上方的药箱顶找到了第二根保险丝。

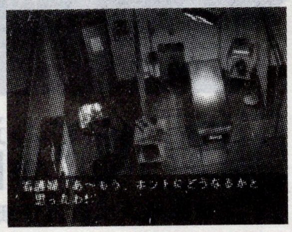
而后，艾娅利用“青カードキー”进入另一方间，在这里再次见到了那个小女孩。艾娅从侧面的门进入办公室，在此房间的右下角，终于找到了第三根保险丝。这样，就可以回到电源处将其修复。

流程G 电力恢复后的行动

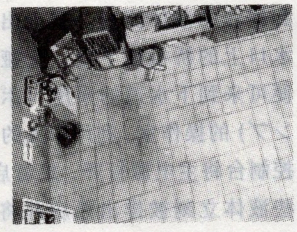


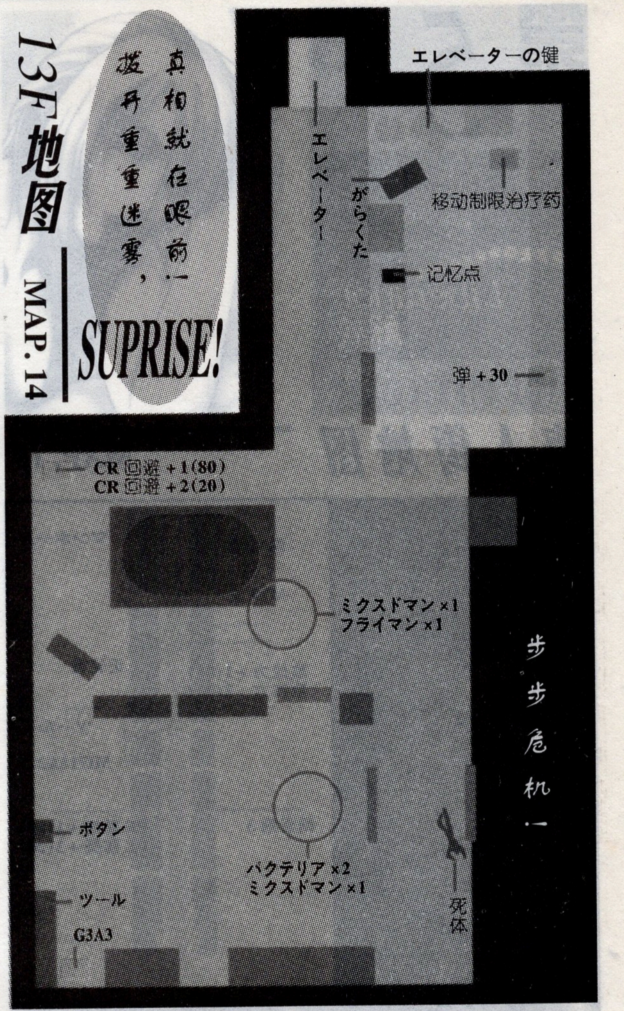
在电源处，艾娅将上面的电线接好，并且重新装上三根保险丝，最后再拉开电源（顺序不可弄错，否则艾娅会被击昏）。电力已经恢复，艾娅便立刻返回电梯处。

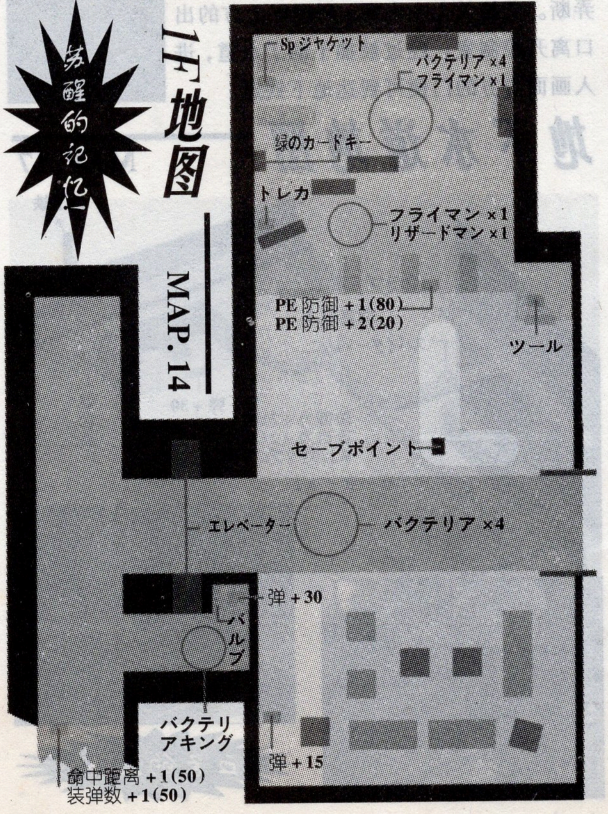
流程H 来到记忆中的地方



艾娅乘电梯回到1F，出门后竟然看到了两个小女孩的影像，艾娅进入大堂内，接着来到上方的房间内。这里的一切都十分熟悉，分明是长久以来总在自己记忆中出现的地方。艾娅清醒过来后，和画面左方的护士交谈，从她口中得知有关冷藏库的情报，并且得到了“绿のカードキー”。艾娅再次回到电梯旁，与护士谈话完毕后便可进入旁边的房间，然后走到房间的右下方将阀门拧开。







流程I 十三楼上的发现

艾娅来到13楼，进入焦尸对面的房间，在房间左方把煮食炉推开，按下里面的键便可开启上方的门。进门后再往上走，在右边的房间可储存进度，在书桌旁倒下的柜子内发现HLA的名单，而另一堆文件中则可找到“エレベーターの键”。调查完人工精子容器之后，艾娅便可前往大楼顶层。这时，美国海军为打击EVE也展开了行动。

流程J 在顶层展开的决战

在顶层，艾娅遇到了巨型蜘蛛。将其战胜后，艾娅需立刻跑到下方楼梯旁的工作台处，否则便会GAME OVER。





第5日



THE FIFTH DAY



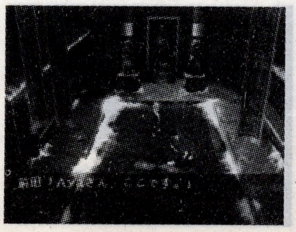
唐人街地图

MAP. 15



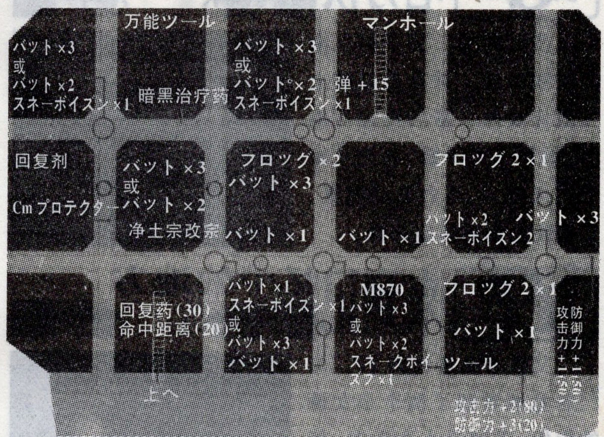
流程A 唐人街中的探索

艾娅首先来到唐人街内，这里的道路十分简单，只要一直向上走便可以了。走了一阵，艾娅见到了前田，前田说他在地下水道出口附近发现了一些可疑的肉块。于是，艾娅决定到地下水道中去查看一番。



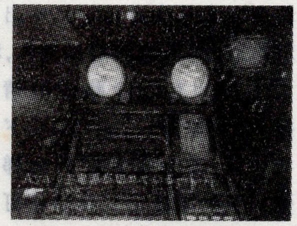
地下水道地图

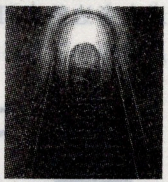
MAP. 16



流程B 地下水道内的搜寻

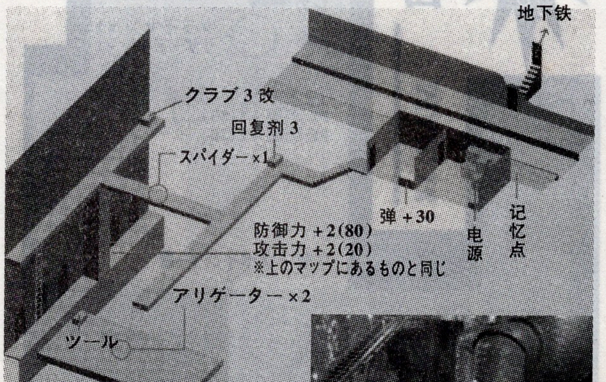
艾娅在地下水道内仔细搜寻，经过贮水场的时候看到浑浊的液体流过。登上出水口上的桥再往下走，艾娅便可来到下水道的泵房（ポンプ）的操作室，利用中央的控制台将主电源打开，接着启动水泵，那些液体立刻被排出泵房并将后面的石桥弄断。艾娅关上主电源，利用正上方的出口离开控制室。经过被抽干的了水道，进入画面右方的门便可到达地下铁道。



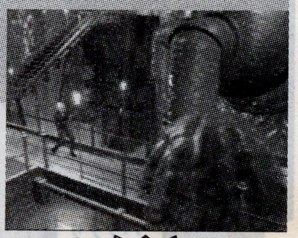


地下水道地图

MAP. 17

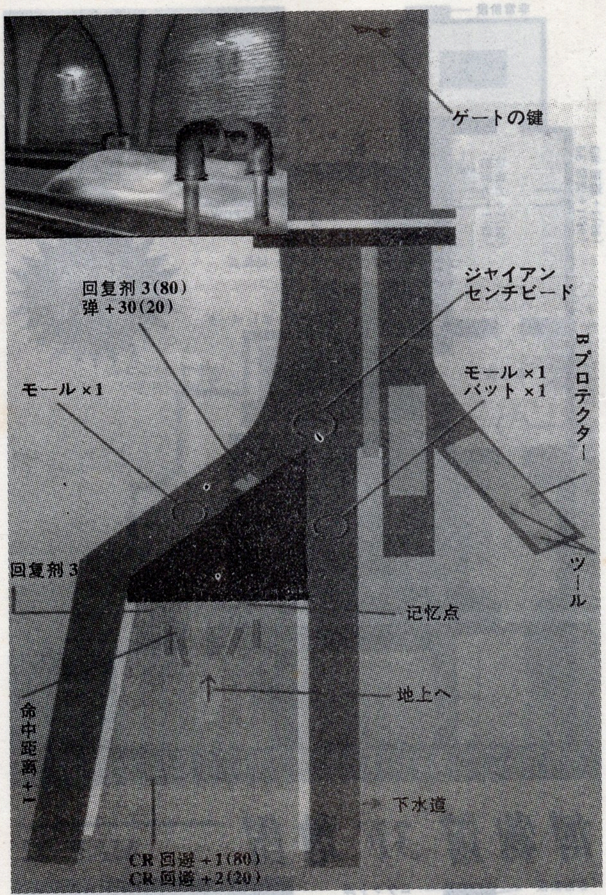






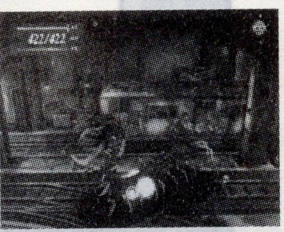
血色的液体!

地下铁道地图 MAP. 18



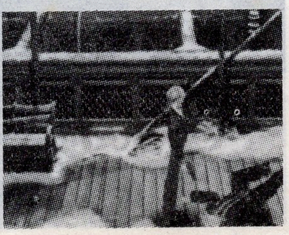
流程C 废弃的地下铁道

在地下铁道，艾娅先爬上站台利用电话储存进度，然后向上方前进。在两道铁轨交汇的地方，她碰上了巨大的蜈蚣怪。蜈蚣的攻击带有毒性，而且后期还会分裂成四段夹攻艾娅。艾娅一定要小心应付才可将其打倒。



流程D 找到闸门的钥匙

战胜了蜈蚣怪后，艾娅继续向北行进，在北面的桥上她找到了站长的尸体，从尸体身上她找到了“ゲートの键”(第一张光盘的内容也就此完结)。艾娅沿原路返回，一路上别忘了收集车箱内的道具。利用“ゲートの键”可以打开地铁站的门，这样便可返回地面。



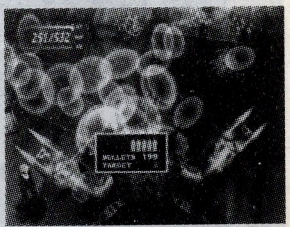
流程E 前往第3埠头仓库

艾娅来到第3埠头仓库，守卫的警官慌张的逃走了，艾娅孤身进入仓库内调查。仓库内部的地形并不复杂，但是要小心这里登场的敌人，它们比过去强大得多。

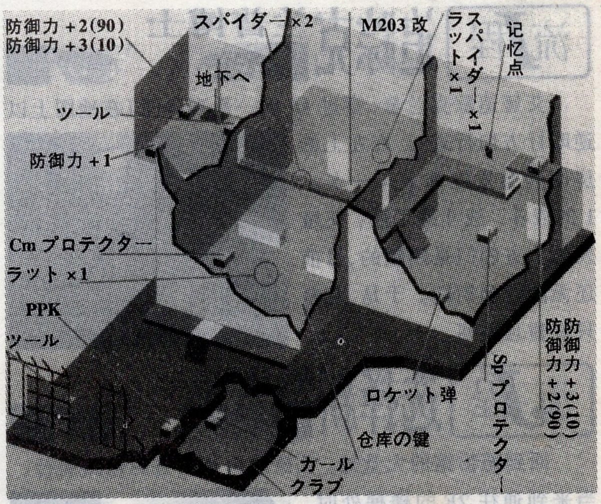


流程F 与蟹形BOSS的战斗

在最深处更会碰到这里的BOSS，它的攻击范围大而且带有毒属性，如果被它眼中喷出的激光击中的话，甚至会有可能立时毙命。艾娅对付此BOSS的方法是先将其两只钳子打掉，然后再绕到它的旁边趁隙攻击。



地下铁道地图 MAP. 19



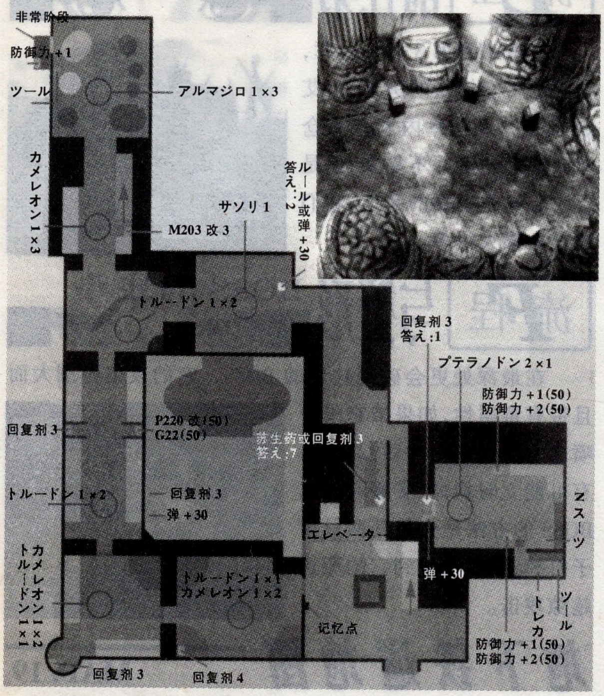
流程G 第五日最大的挑战

将唐人街和第3埠头仓库的事件完成之后，艾娅决定前往美国自然史博物馆调查，在那里她将面对第5日中最大的挑战。

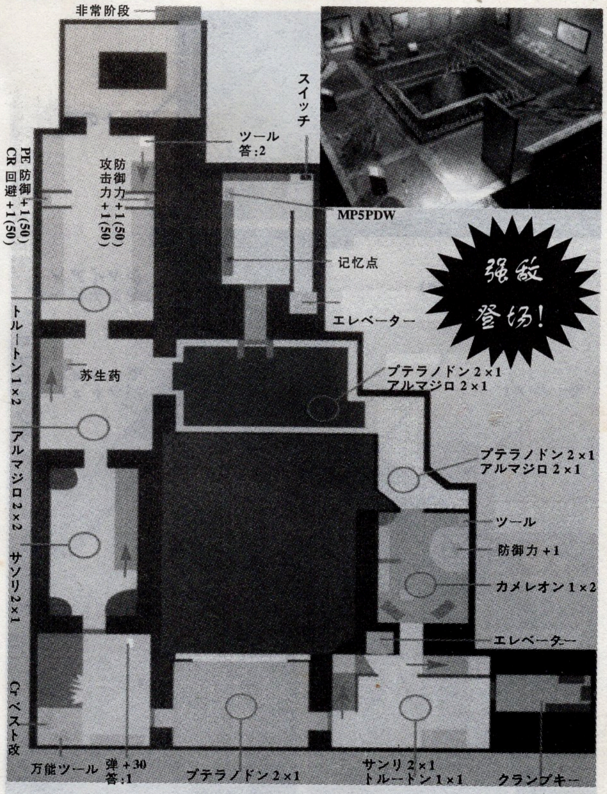
流程H 再度拜会克兰普博士

艾娅来到美国自然史博物馆，她认为克兰普博士一定了解EVE事件的真相，从他那里肯定会得到有用的情报。但是，当艾娅在博物馆中与克兰普碰面的时候，他却仓惶逃走，艾娅立刻追了上去。

博物馆 1F 地图 MAP. 20



博物馆 2F 地图 MAP. 21



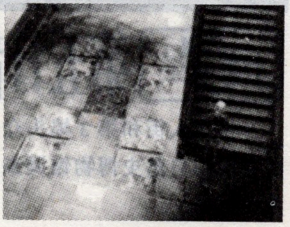
流I程 追踪克兰普博士

艾娅追踪克兰普，穿过 1F 的一系列房间（在地图上以逆时针方向行进）。在左上的房间内会发生和トルードノ 1 的战斗，战斗终了后，艾娅发现上方的门是闭锁的，目前还无法找到钥匙。于是，艾娅只好暂且退回。



流J程 选择新的道路

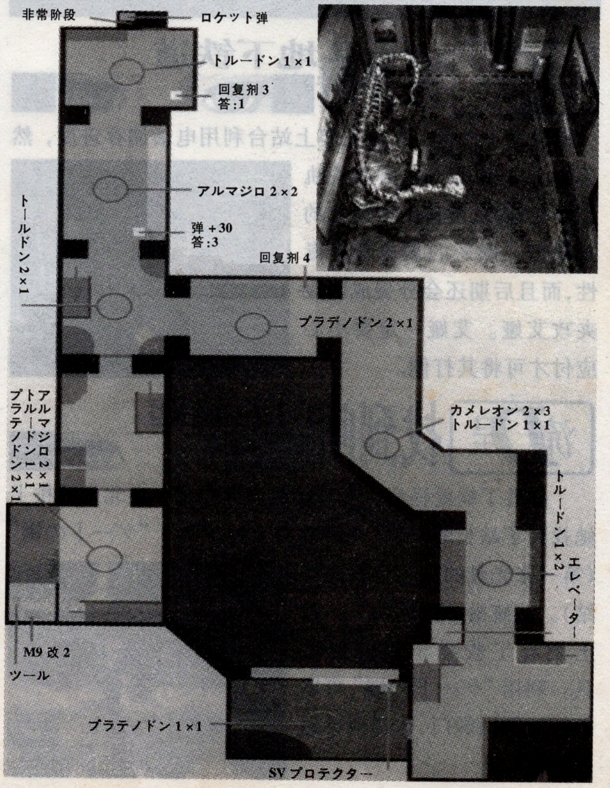
回到博物馆的大堂处，艾娅改由正上方的通路前行。当来到通往 2F 的楼梯处时，可不必急着上去，而是从楼梯左侧的路一直向前走。在尽头的房间（即展放石像的房间）内，会发生与アルマジロ 1 的战斗。



流K程 利用紧急阶梯往返

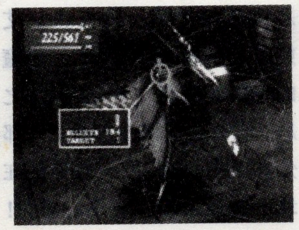
艾娅径直来到 2F 左上的房间，在上方的门后有着可通往 3F 和 1F 的紧急阶梯，艾娅先利用阶梯回到 1F（此处位于石像房间的门外），取得那里的道具，然后再登上 3F 继续下面的探索。

博物馆 3F 地图 MAP. 22



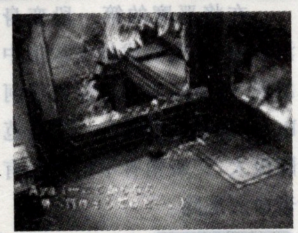
流程L 敌人不断出现的3F

艾娅到达3F之后，沿中央的通路到达左下的房间，此房间的玻璃窗已经粉碎，而且在这个房间内会发生和プテラノドン2等的战斗。注意，一路上会碰到许多强力的敌人，艾娅应该不断回复HP，以免遭到意外。



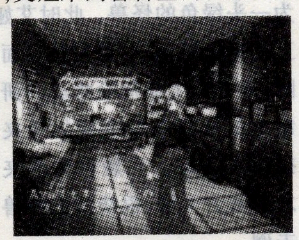
流程M 从破碎的玻璃窗回2F

艾娅从破碎的玻璃窗出去，沿外面狭窄的横梁前进，然后再跳下2F。回到2F之后(可参看2F地图)，沿逆时针方向行动，最后来到中央部分的大厅内。



流程N 将安全系统解除

沿2F中央部的走廊前行，艾娅来到警备室内。这里有着整座博物馆的安全系统，艾娅立刻将此系统解除，这样一来以后便可乘坐电梯往返于1F～4F。这时，由于EVE的力量，博物馆中的恐龙化石发生了变异。







流程O 研究室内的事件

出了警备室，艾娅来到地图右下方的克兰普博士的研究室。在这里，艾娅与丹尼尔以及前田会合，接着克兰普博士发表了疯狂的言论，战斗展开。最后，艾娅从克兰普博士的身上找到了"クランプキー"，用这把钥匙可以打开博物馆中以前无法进入的门。艾娅抓紧时间，向着未探索的区域进发。



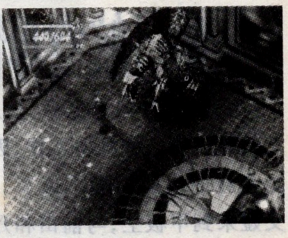
流程P 突如其来的战斗

回到3F的那间玻璃破碎的屋子内，艾娅用"クランプキー"开启了里面房间的门。正当她在屋内调查时，突然敌人袭来，艾娅打起精神，与トリケラトプス展开战斗。



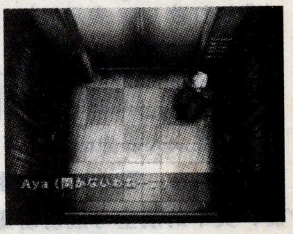
流程Q 与巨大的恐龙战斗

紧接着，艾娅又在1F与恐龙化石变异而成的怪兽T－REX展开了战斗。此敌人攻击力十分之强，如果艾娅没有足够的等级或者攻击力略低的话，很有可能会败北。



流程R 找到隐藏的房间

艾娅乘电梯回到3F，从刚才突遇敌人的房间内的阶梯可下到2F，这是以前不曾到过的房间。最后艾娅准备完毕，便可从3F右下角的房间登上4F。



流程S 在楼顶与BOSS战斗

艾娅终于在顶层见到了EVE，并且惊异的发现EVE已经怀孕了，在她腹中孕育的胎儿将是怎样的恶魔呢？对话后，那个由血色液体组成的巨大怪物又出现了，它保护着EVE闯入了纽约市内。此时，美国海军也开始了行动，派遣战斗机向怪物展开进攻，可惜他们的炮火根本无法奏效。在军方的邀请下，艾娅亲自驾驶装有攻击导弹的直升机向怪物飞去，在极近的距离内，艾娅终于将其击溃。



流程T 艾娅与EVE的决战

在怪物倒下后，众人欣喜不已。但是，艾娅却知道EVE并没有被打倒，于是她跳下直升机向残骸中的EVE冲去。果然，EVE没有死，她疯狂的向艾娅讲述了自己妄图控制人类的野心。战斗展开，虽然EVE会变身一次，但在艾娅的勇气与信心面前，她终于被击败。

第6日





THE SIXTH DAY

流程A 航空母舰上的准备

在EVE被打败之后，众人来到航空母舰上。在船舱内，艾娅可以做一些准备工作，因为最终的决战已经不远了。艾娅来到甲板上，与前田和丹尼尔交谈了几句。这时，舰长及其副官乘直升机来到，他们对艾娅打败EVE表示祝贺。

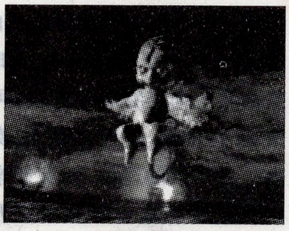


流程B 恶魔胎儿的诞生

就在众人以为已经万事大吉的时候，艾娅再次感到了邪恶的气息。霎时间，海水翻涌，美军的航空母舰纷纷爆炸，那个一直在EVE腹中孕育的胎儿诞生了。可以肯定，这个胎儿将是比EVE更加邪恶的对手。







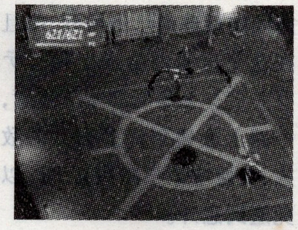
流程C 与恶魔胎儿的战斗

恶魔胎儿爬上航空母舰，此时舰上的人员已经全部撤退，只剩下艾娅一个人。人类已经到了生死存亡的边缘，如果任由恶魔胎儿成长，那么后果是不堪设想的。于是，艾娅毫不犹豫地与恶魔胎儿展开了战斗。



流程D 恶魔的第一段变身

与恶魔胎儿的战斗是比较轻松的，但当它被打倒后，恶魔开始了第一段变身。艾娅打起精神，继续战斗。恶魔的HP被消耗了一定数量之后，便会分成两个部分，一部分在空中飞翔，另一部分则在地上快速运动。要小心应付！



流程E 恶魔的成体出现

在将恶魔的第一段变身消灭后，恶魔的成体在浓烟中出现。成体的攻击比以往任何BOSS都要强劲得多，而且范围极大，艾娅稍有不慎就会有丧命的危险。



流程F 丹尼尔在危机中出现

成体终于被打倒了，但恶魔并没有被消灭。它又变身为一头绿色的怪兽，此时艾娅的攻击对它完全没有效果。正在危机时刻，丹尼尔从天而降，他冒着生命危险将前田研制出的放有艾娅细胞的弹夹抛给了艾娅。艾娅得到弹夹之后威力大增，很快便将怪兽击倒。





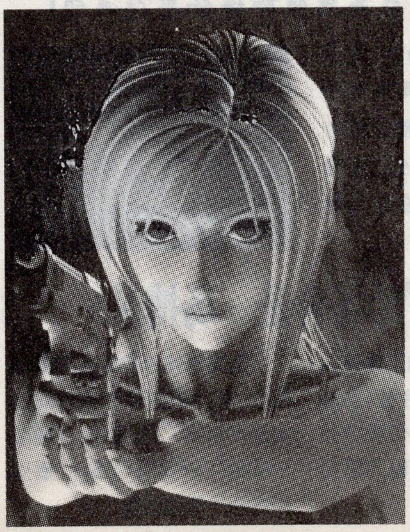


流程G 最后的惊魂一刻

游戏已进入尾声。恶魔进行了最后一段变身，艾娅已不必直接与它战斗，现在的目的是尽快逃走（逃走的路线可参看下一页的图示）。当艾娅来到控制室的时候，一定要先将航空母舰的自爆装置开启，否则恶魔很快追上艾娅将她杀死，游戏也便会OVER。

当艾娅冲出最后一扇舱门的同时，航空母舰爆炸了，艾娅及时地跳入海中，而恶魔则在熊熊火焰中化为灰烬。恶梦一般的战斗终于结束了！

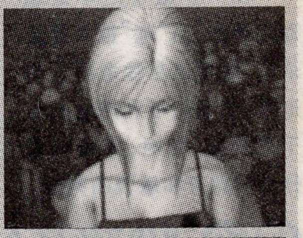


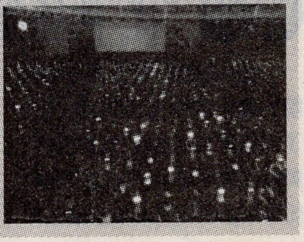


不是结尾的结尾

在本游戏的片尾画面中，艾娅等人再次来到了卡内基剧院观看歌剧。谁知，意外发生了，前田、丹尼尔以及剧院中所有观众的线粒体突然发生变异。面对着这一切，艾娅将会采取怎样的行动呢？

游戏就这样结束了，在制作人员的名单过后会让玩者进行记录，用这个记录可以将游戏重新再玩。前面曾让玩者起名字的装备在重新玩时都会予以保留，其它道具则会存放在警察局的武器管理部内。在这个 **EX ROUND** 内，会增加一幢 **70** 层的摩天大楼，在楼顶艾娅将会与真正的最终 **BOSS** 进行战斗，而那个经常出现在艾娅面前的小女孩也会登场，这一切就请大家自己去慢慢体会吧！







CLOCK TOWER GHOST HEAD

钟楼古宅 幽灵之首



机种:PS 类型:AVG 厂商:HUMAM 媒体:CD-ROM

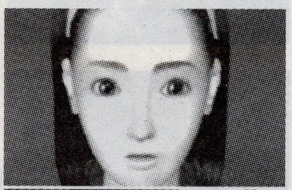
弁天町的惨剧





故事的舞台是发生在弁天町的弁天制药研究所内,本来这个弁天町是一个风景优美的地方,但自从研究所的出现,村落开始产生变化,而且还经常发生一些离奇古怪的事件。而故事的主角"优"来到这村落,但她却意想不到自己会卷入一个有关自己以及研究所的事情当中。

双重性格的真相



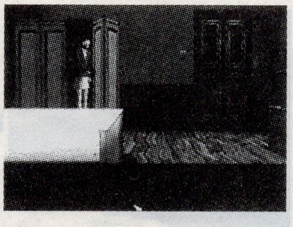


故事的主角"优"其实是一个拥有双重性格的人,在表面的"优"是一个和蔼可亲的普通少女,相反当她变成翔的时候,就会十分残忍冷酷。游戏中,"优"和"翔"要根据不同的情况进行转换,这不但对于游戏进程有所影响,而且会决定本作的结尾。"护身符"是转变性格的关键。

"优"的场合

"优"在力量方面是比较弱的,所以基本是要以逃跑来躲避危险。

●利用屋子中的设施来逃避危险!



这是经常使用的方法,当"优"躲避千夏的追杀时,可以逃入屋中躲到壁橱内,这样可暂时摆脱危险的境地。此外,一些可用于藏身的物件也要有效利用才行。

●找到屋子中的道具来将千夏击退!



在一些屋子之中是藏有武器的,当"优"被千夏追杀时,她可以尽快取得这些道具,然后便可利用它们与千夏周旋。这时,需要玩者仔细的调查和敏锐的判断。

"翔"的场合

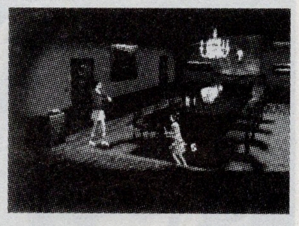
依靠按键连打来进行攻击,这时一定要注意剩余的体力,不可莽撞。

●连打按键去攻击追来的敌人!



这时要比优的场合爽快的多,不必总靠逃跑来躲避千夏,此时只要连打按键便能向千夏作出攻击。但当体力不足时,还是三十六计走为上策。

●枪与道具会成为摆脱险境的最佳手段!



在使用翔的场合,可以使用枪和其它道具来对千夏进行攻击。在二楼是放有手枪的,一定要得到。而枪是由子弹限制的,在攻击时要注意这一点。

结论 "优"的场合总是要一逃再逃!

优逃跑的时候还要注意到箭头颜色的变化,因为这代表了她的体力,白色时代表很好,黄色代表一般,红色代表危险,如果红色时再受到攻击就会即时死亡,而且被袭击时要不停按动○键,否则亦会即时死亡。注意,如优身上没有护身符的话,那么在受到一次攻击后便会变为翔。

结论 "翔"的场合是一场搏杀!

翔与优不同的地方是可以使用手上的武器,如手枪、散弹枪等作攻击,而她的代表符号是雷电,但体力的计算方法和优一样的。

因为各种枪械均有子弹的限制,所以最好等到最危险的时候再使用它们。平常,不需要一味的与千夏进行搏斗,适当的逃跑可避免损伤。

最快流程攻略 1章

①首先要在洗手间外将电源打开。

②然后进入洗手间内的厕所调查，会发现一个人的脚。

③进入浴室内后，打开左面的电源，在吊柜内找到“食堂的カギ”。

……▶POINT1 参照

④浴缸处调查会发现一个人的尸体，然后便可离开。

⑤通过大厅，利用“食堂のカギ”打开通往食堂的门。

⑥在食堂的餐桌上找到一只仍在活动的手，然后回到大厅。

⑦登上二楼调查，进入秋代的房间会在沙发上找到秋代的人头。

……▶POINT2 参照

⑧为了阻止翔的出现，于是返回食堂去寻找刚刚失落的护身符。

……▶POINT3 参照

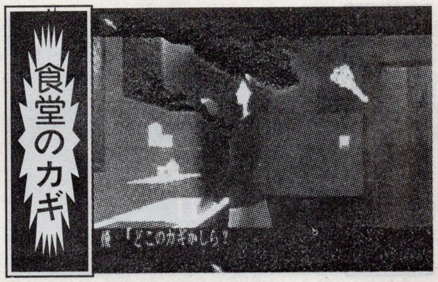
⑨再次登上二楼，当调查墙边的武者时，他便会向优展开攻击。注意，此次的调查是爆机的关键所在。然后进入千夏的房间，在这里可找到金色之像。

……▶POINT4 参照

屋中四处弥漫着恐怖的气氛！

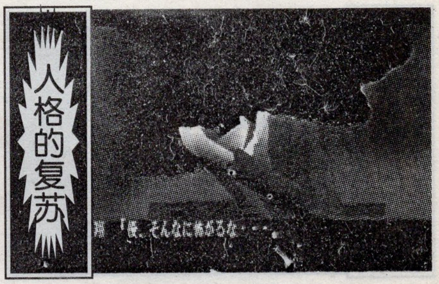
POINT 2 “食堂のカギ”入手

玄关入口的对面便是洗手间，而浴室就在洗手间的隔壁。在洗手池的上方有一个吊柜，“食堂のカギ”便藏在里面。注意，进屋时别忘了左手边的电灯开关。



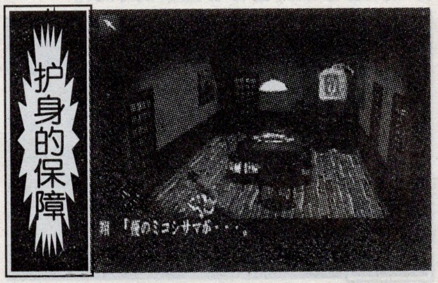
POINT 2 第二人格“翔”的觉醒

登上屋子二楼来到秋代的房间，随着死尸人头从椅子上滚落到地面，目睹了这一幕的优感觉到内心深处有另一个自我在呼唤她，那就是所谓的第二人格“翔”。



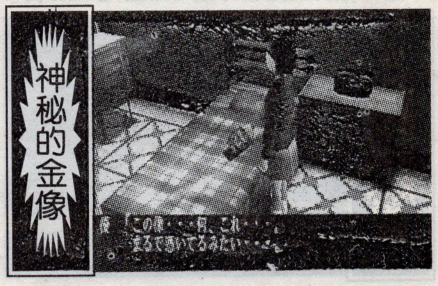
POINT 3 找回护身符恢复自我

身上配带护身符是翔重新变回优的唯一方法，刚才优不慎将护身符丢在了食堂内，这才导致翔的出现。为了不使这恐怖的人格再次控制自己，优返回了食堂。

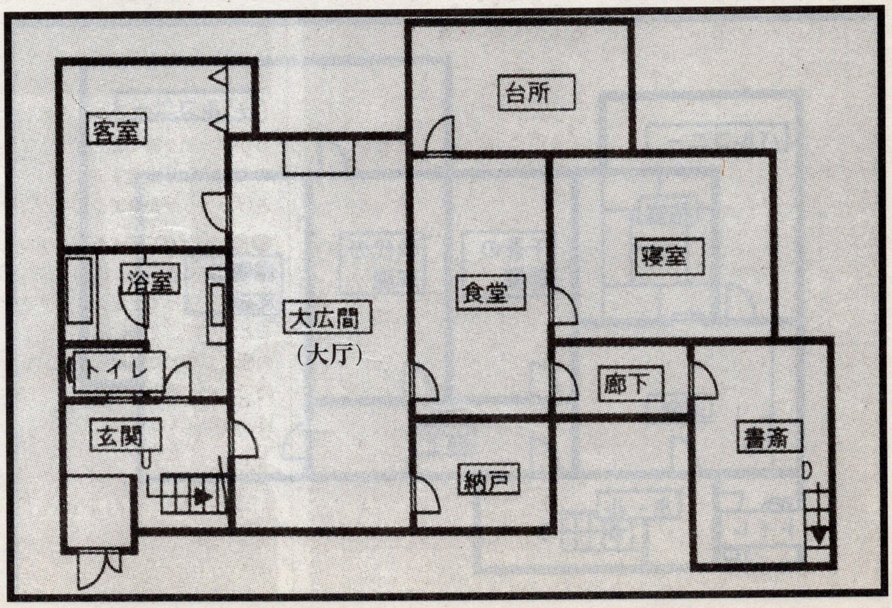


POINT 4 找到金色之像

为了找出这一恐怖事件的真相，优来到千夏的房间。在床上找到了“金色の像”，此像有种神秘的力量令优无法接近，莫非它就是令千夏变成杀人鬼的原因？



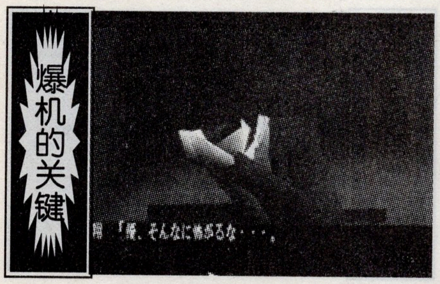
鹰野家 1F 地图



主人公能否摆脱险境呢?

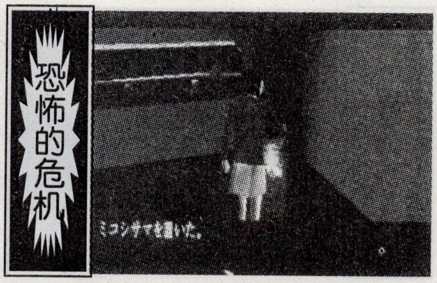
POINT 5 "寝室のカギ"入手

在2楼经过秋代的房间后,可以来到雅春的房间,"寝室のカギ"就藏在雅春房间的衣柜内。注意,如果你在流程⑨时没有调查武者像,那现在一定要去调查。



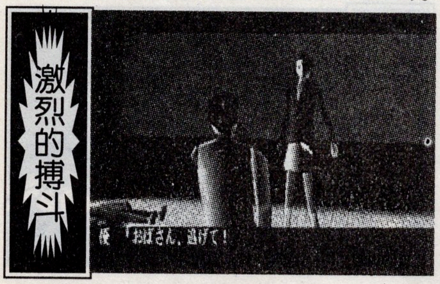
POINT 6 令翔的人格苏醒

让优把护身符留在大厅内的花瓶上,主要是为了让她在目睹弥生VS千夏的事件时,令翔的人格苏醒。这样就可以依靠翔的力量来抵抗千夏。



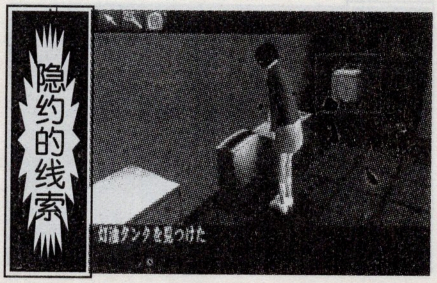
POINT 7 救出被千夏袭击的弥生

当优听到弥生的惨叫时,一定要利用"寝室のカギ"进入寝室去救助弥生。之后优便会变为翔,并将杀人鬼千夏击倒。如不这样做的话是会导致GAME OVER的。

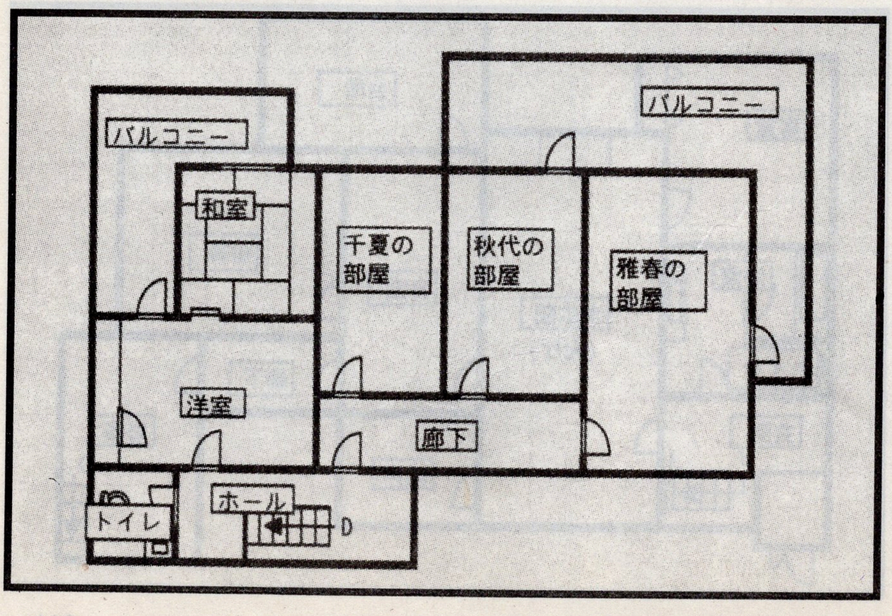


POINT 8 "灯油タンク"入手

优进入1F的储物室内,只要调查暖炉两次便可以得到一罐灯油,接着与弥生谈话,听到她不停的说着一些有关咀咒的事情,这与爆机也有着重要的联系。



鹰野家 2F 地图



⑩经过秋代的房间便可来到雅春的房间,发现房门是刚刚关上的。

⑪在雅春的房间内找到"寝室のカギ"。

……▶POINT5 参照

⑫返回大厅并将护身符放在右上方的花瓶上。

……▶POINT6 参照

⑬来到1F,当进入食堂的时候听到弥生的惨叫,然后利用"寝室のカギ"进入寝室救助被千夏攻击的弥生。

⑭在寝室中看到弥生VS千夏的事件,然后自动进入食堂。

……▶POINT7 参照

⑮利用"寝室のカギ"将寝室的门锁起来。

⑯回到大厅放置护身符的地方将其取回,令翔变回优。

⑰进入储人室,找到灯油,接着与弥生谈话。

……▶POINT8 参照

⑱利用"寝室のカギ"回到寝室,调查床头柜会发现一封优的父亲给鹰野初的信,信中提到了金色之像的事。

⑲登上2F,到千夏的房间中发现金色之像已经不见了。

⑳优再次回到1F，在大厅的门口遇到鹰野初，他会将“廊下のカギ”交给优。

………▶POINT3 参照

㉑经过食堂，利用“廊下のカギ”可通过走廊，然后便能进入书房之内。

㉒进入书房，转入地下与鹰野初相会。

㉓在与鹰野初交谈前，别忘了取桌子上的打火机。

………▶POINT3 参照

㉔从鹰野初的谈话中得知，这里的一切似乎都与才堂家的诅咒有关，接着他便向优展开攻击。

㉕逃出书斋进入走廊，然后再重新返回书斋内，此时会发现鹰野初倒在床上。

㉖与鹰野初对话，他让优务必将桌上的金色之像毁掉，于是优便将金像拿走。

………▶POINT3 参照

㉗集齐了“金色の像”、“ライター”、“灯油缶”、“护身符”四样道具之后，便可以前往大厅。

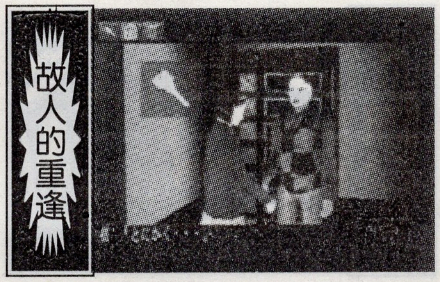
………▶POINT4 参照

第一章完

才堂家的诅咒到底是指什么呢？

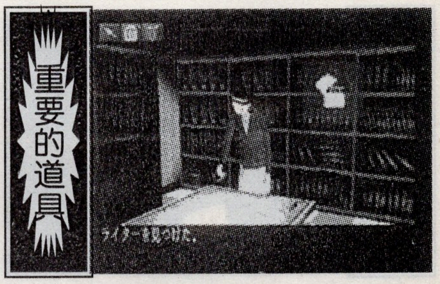
POINT 5 得到“廊下のカギ”

当发现金色之像已不在千夏的房间中之后，优来到大厅的门前并碰到了父亲的好友鹰野初。初把“廊下のカギ”交给优，同时让她来书房一会。



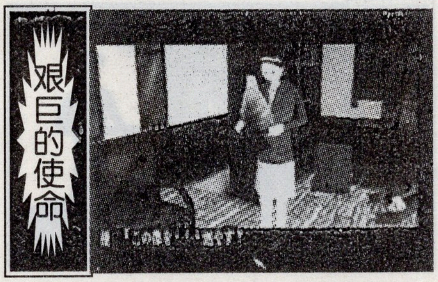
POINT 6 得到桌子上的打火机

在到书斋地下与鹰野初对话之前，一定要取得放在桌子上的打火机（ライター），这是摆脱危机的重要道具之一，在后面会利用到它。



POINT 7 集齐所有的道具

倒在书房床上的鹰野初似乎已恢复了神智，他认为将金色之像毁掉才能令这里的危机消除，于是他便将这一艰巨的使命拜托给优来完成。

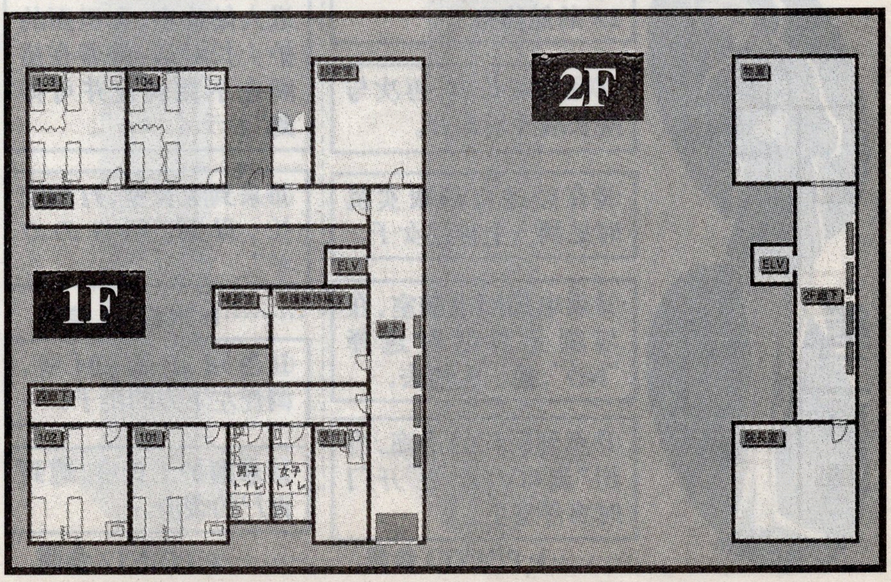


POINT 8 解救被诅咒的千夏

来到大厅的火炉旁并使用金色之像，此时千夏突然出现，看来还想攻击优，但玩者千万不要理会她，而且继续将灯油倒进火炉内。当千夏作出攻击时，“优”便会刚好避开，而“翔”就会在此时出现，并且将千夏手上的刀夺走，并展开反击。

当玩者可以自由行动时，那便要拾回左手面的护身符，否则千夏会再次活动，并将“翔”杀死。当变回“优”的时候，玩者便可以将最后一种道具“打火机”投进火炉。当金色之像在燃烧时，恶灵就会从千夏的身上消失，二人亦因疲劳而晕倒。

弁天病院 1F、2F 地图（本地图为第3章使用）



弁天病院中的危机!

POINT 5 “里口のカギ”入手

来到院长室，和院长谈话后他会向翔(必须为翔，否则会 GAME OVER)攻击。将他打倒后，翔用“ドライバー”打开书桌的抽屉，取得“里口のカギ”。

疯狂的院长



POINT 6 取得强力散弹枪

在护士长室调查桌上的文件，得知敌人的来历以及它们的弱点，这时有丧尸袭来，用手枪很难将它击倒，只有在得到书桌抽屉内的散弹枪后才能做出有效攻击。

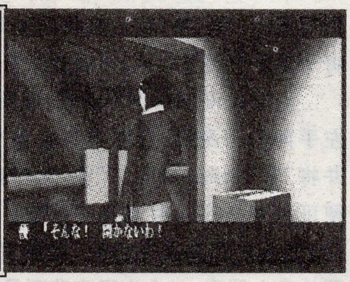
丧尸的来历



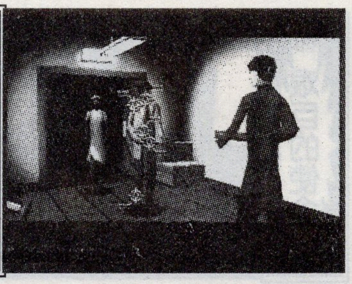
POINT 7 奋力脱出危机四伏的弁天病院

来到了后门的走廊，利用“里口のカギ”正想开门之际，发现钥匙被卡在里面。此时楚刚好出现，也利用手枪将门打开，但同时门外数十具的丧尸亦冲了进来，立刻把优吓晕，而楚的手枪似乎对他们起不了作用。于是他便拿出散弹枪攻击，此时会改由玩者控制，当瞄准器变为绿色即表示可以攻击，而且还要顺着进入的先后次序攻击。

脱出的希望



曙光的来临



最快流程攻略 2章

①经过对话之后可从左上方床边的柜子内找到“引出のカギ”。

②离开 103 室，104 室内没有事情发生，而?房间无法打开，当调查后门时听到一个女声。

③在走廊遇到敌人，此时可迅速跑到女洗手间，取得木棍作为武器将敌人打倒。

④调查女洗手间最左侧的厕所，之后来到 101 室，先将电源打开，再调查面盆。

⑤来到诊疗室，与记者刚元对话并从桌上找到才堂的病历。此时如以翔的身份调查可得到一支手枪。

⑥来到休息室，调查地上的护士时她会抓住优的脚部，此时要连打○键才可摆脱。再调查便可从护士身上得到“物置のカギ”。

⑦乘电梯来到二楼，只要先离去再返回便可遇到楚，他让优来研究所找他。

⑧把护身符放到任何地方，然后找丧尸令优变为翔，回到诊疗室取得手枪。

⑨使用“物置のカギ”进入储物室，和里面的护士长对话，接着在房间左下侧调查并可得到“ドライバー”。

⑩来到院长室，打倒院长，得到“里口のカギ”。

……▶POINT1 参照

⑪返回 1F 的 104 室，调查左下方的柜子。

⑫来到护士长室，遭到丧尸的袭击。

……▶POINT2 参照

⑬取回护身符，然后去 2F 的储物室。

⑭回到院长室，再次与院长战斗后离开。

⑮在经过自动贩卖机时见到一个神秘女子。

⑯乘电梯回电脑室，在与刚元对话时选择“NO”，他一人离去。

⑰来到后门的走廊，当用“离口のカギ”开门时事件发生。

……▶POINT3 参照



第二章完

最快流程攻略 3章

弁天制药研究所的真相!

POINT 1 与才堂不忘人的对决

在开启研究室 A 的门时，一个戴着面具的人出现了，他就是才堂。他向优发动攻击，此时可利用右下方的椅子进行自卫，接着可逃往女洗手间。

POINT 2 放下护身符进入实验室 B

从 1F 的女洗手间得到“青のカード”，然后以优的身份来与藤香对话。接着为了应付后面将出现的危机，只有先放下护身符变成翔去与敌人周旋。

①经过 B1 的走廊，上楼梯来到 1F。

②在 1F 药品库内调查货物架，得到“实验室のカギ”。

③使用“实验室のカギ”进入实验室 A，在铁架上可以得到散弹枪。

④当开启研究室 A 的门时，才堂登场。

………▶POINT1 参照

⑤在 1F 女洗手间内得到“青のカード”。

⑥进入研究室 B 与藤香对话。

⑦将护身符放到任何地方，然后找丧尸使自己变为翔。

………▶POINT2 参照

⑧到淋浴室内调查储物柜，发现需用细小的东西才能将其开启。

⑨到实验室 B，调查右面挂着的尸体，就可得到“针金”。

⑩回淋浴室，用“针金”打到储物柜得到“防犯装置解除キー”。

⑪到 1F 的事物室中，在房间右面使用“防犯装置解除キー”，将防犯装置解除掉。

⑫来到中庭，在地上调查会发现“机のカギ”。

⑬取回护身符变回优。

⑭在资料标本室 B 的书架上找到了“仓库のカギ”。

⑮乘电梯来到 2F。

⑯到事物室调查书桌抽屉，得到打火机。

⑰经走廊来到电脑室，利用打火机取得柜上的“研究室のカギ”。

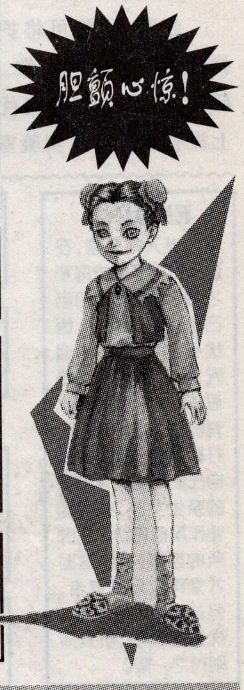
⑱在西侧用“研究室のカギ”进入研究室 C。

⑲在研究室 C 与才堂对话，并将其击退。

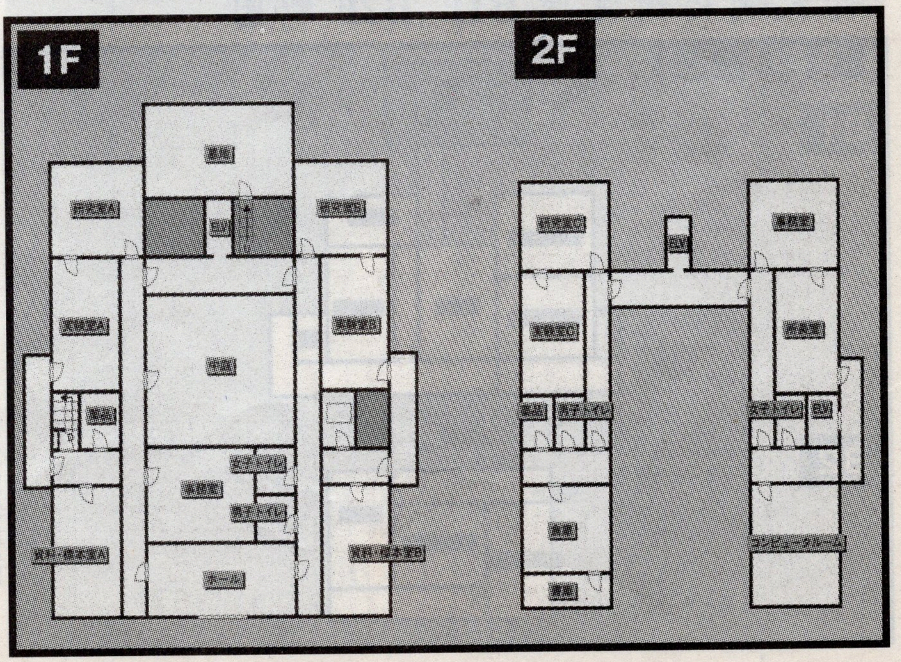
⑳到实验室 C，在椅子上找到“手锭のカギ”。

㉑以优的身份使用“仓库のカギ”进入仓库，在里面遇到父亲御堂岛崇。

㉒使用“手锭のカギ”帮助崇解脱，崇让优到所长室等他。



弁天制药研究所 1F、2F 地图



当恶梦醒来的时候……

POINT 3 一定先将护身符放下

当优乘电梯来到 B1F 时，一定要将护身符放下，否则将会出现另一个结尾。在游戏中放下护身符是一种重要的技巧，千万别忘了使用。

POINT 4 与刚元的再会

在坟化炉室优遇到了刚元，他告诉优是一名天才的科学家，但后来却失踪了。接着刚元会问优是否要与自己一同离开，此时一定要拒绝否则会出现另一种结尾。

POINT 5 新的发现

此时，优除可将护身符放下外，还会找到另一个金色之像。在进入后面的才堂研究室前，一定要将优变为翔才可，如手上没有武器可从实验室架上找到机关枪。

POINT 6 藤香之死

藤香突然出现，并发誓要将优杀死。此时，御堂岛崇来到并说出自己才是真正的罪人，藤香于是服毒自尽。之后御堂岛崇告诉优，藤香竟是他的亲生女儿。

㉓进入书库，在书架上得到"赤のカード"。

㉔进入事务室，然后与崇对话。

㉕在所长室用"机のカギ"，从书桌中得到"绿のカード"。

㉖使用"赤のカード"开启右侧房门离开。

㉗在 2F 东侧走廊使用"青のカード"登上电梯来至 B1F。

㉘进入解剖室 A，放下护身符。

……▶POINT3 参照

㉙进入解剖室 B 与藤香对话，她会向优攻击，此时翔会出现并将藤香击倒。

㉚调查右边的架子可以得到"铊"。

㉛回到解剖室 A，用"陀"将尸体解剖，得到"墓地のカギ"。

㉜取回护身符，然后来到焚化炉室并遇到刚元，对话中选择"NO"。

……▶POINT4 参照

㉝使用"墓地のカギ"开启墓地的门，来到墓地内。

㉞在墓地中找到鹰野初，他已身受重伤，从他身上可得到"大门のカギ"。

㉟利用"大门のカギ"打开 B1 的通道。

㊱利用"绿のカード"开启才堂实验室的门，并将护身符放在这里。

……▶POINT5 参照

㊲来到才堂的研究室，以翔的状态与崇对话。

㊳取回护身符，再次恢复优的状态。

㊴离开才堂的研究室，从楼梯下到 B2F。

㊵进入死体遗弃室 A，藤香出现。

……▶POINT6 参照

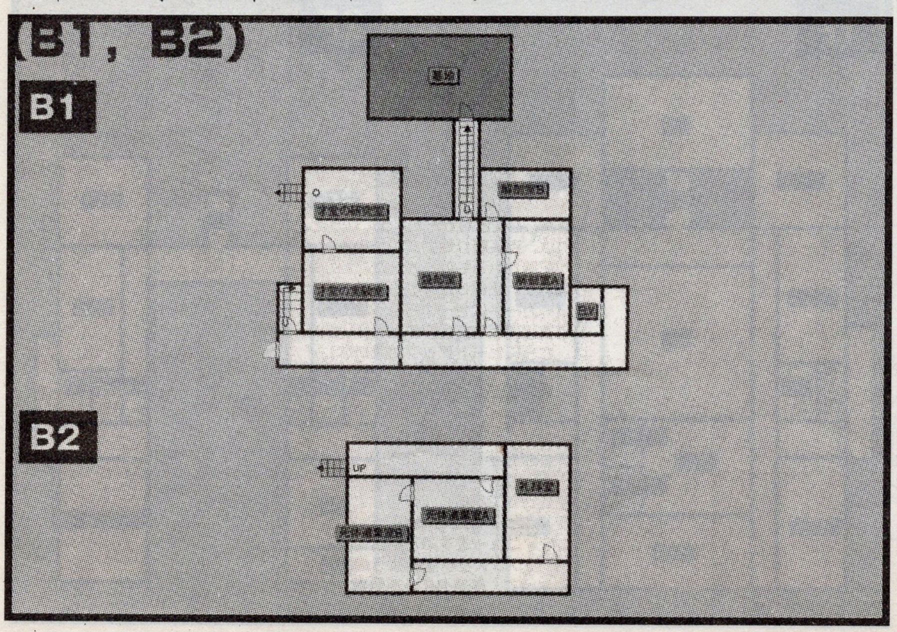
㊶进入死体遗弃室 B 遇到楚，对话中一定要选择"NO"。

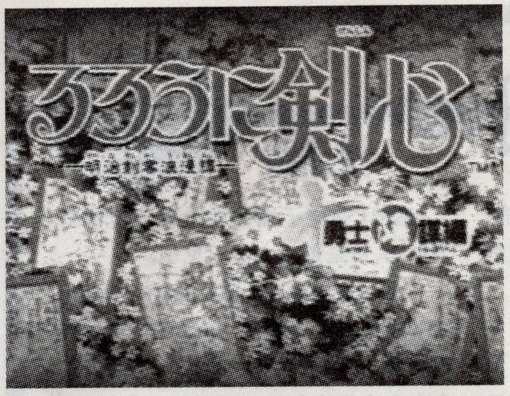
㊵进入死体遗弃室 A，藤香出现。

ENDING

进入礼拜堂，在这里见到了御堂岛和才堂，此时优得知自己是才堂的女儿，因优受到才堂家的诅咒，因此身上拥有残忍的性格，这就是优有时变为翔的原因。打败了才堂后，崇说自己始终当优为自己的亲生女儿，但因药物作用他启动了研究所的自爆装置。这时才堂再次起来攻击，但却被楚开枪击毙。优终于脱险，研究所则付之一炬。

弁天制药研究所 B1F、B2F 地图

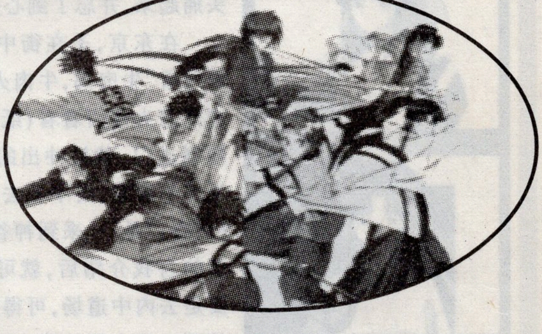




—明治剑客浪漫谭—
浪客剑心
~十勇士明谋~

机种:PS 厂商:SCE 类型:RPG 媒体:CD-ROM

取材于大人气漫画作品的原创 RPG



本游戏取材于深受广大漫画爱好者喜爱的《浪客剑心》,但是此次这部作品的故事是完全原创的,主人公不再是大家熟悉的"绯村剑心",而是原创的人物(一男一女可供玩家选择)。不过大家喜欢的那些《浪客剑心》中的人物也会在作品中登场,并且担当关键角色。

这部作品风格轻快,让人忍俊不止之处数不胜数,而且迷你游戏也非常多。本次攻略采用男主角——圣为使用角色,因为选用男主角与选用女主角——辉在游戏的主干流程上会基本相同,所以在此攻略中就不再为大家介绍女主角的流程了。

本作采用极为新颖的操作系统



战斗有两种,一种是偶遇,一种是事件战(即 BOSS 战)。对战方式中,**偶遇**是队伍中第一人与之对战,只限一人,因此要注意不时调整队伍次序。**事件战**则分为循环赛:一人对一人单打独斗,胜者可继续比赛,由胜者依次击倒对方(像格斗王那样)。

战斗时,有四个选项:"战"即战斗,"道"为使用道具,"交"为交换队中后一名队员,只限一次,"逃"为逃跑,其中"交"与"逃"在 BOSS 战中不能使用。

攻击系统为上克中,中克下,下克上,必杀技则是除了对应必杀技可克外,普通攻击很少能拼一下。关于各人的必杀技,下文会写出:



圣:韦驮之型、炎魔之型、梵天之型、自在之型

辉:吉祥之型、炎魔之型、梵天之型、自在之型

薰:卷之拔面、居拔胴、胫扎、奥义·无刃剑

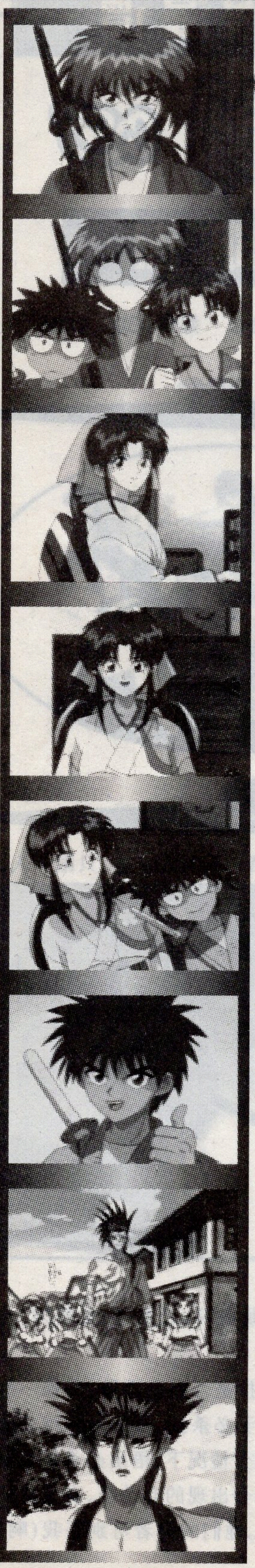
明神砾彦:居拔胴、弥彦流龙翔闪、天地人剑

左之助:突进、浑身、喧哗极意、砂因龙卷蹴、乱打、轰乱打、喧哗一番、二重之极、三重之极



剑心:龙槌闪、双龙闪雷、龙尾闪、龙卷闪、旋、龙翔闪、双龙闪、龙巢闪、龙卷闪、飞龙闪、士龙闪、九头龙闪、龙翔天闪

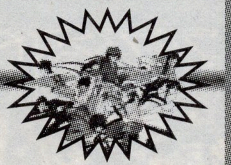
怎么样,剑心迷们,看到这么多熟悉的必杀技是否热血沸腾,泼你一盆冷水,剑心在故事前半段是不会来的,哈,冷吧!关于必杀技,目的是介绍攻击杀式,让大家好好利用,不致出错,在没有队员的部分情况下,悟出必杀技也略为多些(限主角二人),以上写的是不管有何变化都会出现的必杀技,有关斋腾一及四乃森苍紫,由于只会用到一下,所以不写了。她们的拥者可别怪我(啊!作者遭围殴)。



明治剑客浪漫谭

浪客剑心

十勇士阴谋篇



在漫漫大火中，村中的人一一被杀，留下的只有凄惨与狂妄，火中大笑不止的人究竟是谁？让圣去解开这个谜吧。

在东京街头，圣一人在街上行走，迎面来了几个不良少年，欺负圣，剑心路见不平"拔"刀相助(哇，真拔呀！)。赶走不良少年后，剑心上前询问圣是否无恙，圣却头痛起来，并忘了剑心是谁，一溜烟跑了。

在东京，圣在街中捡到一张纸条，上面写着"牛肉锅，牛肉火锅"，自然不用说，进那家火锅店看看(纸正对的那家店)，谁知刚进门，就被冲出的薰给撞倒了。她问圣要不要紧，要不要去神谷道场休息一下(回答："是")。来到神谷道场，听完薰与弥彦的自我介绍后，就可到处走走了。这时要是去内中道场，可得知攻击方式，(我想前面已经介绍的那么详细了，不用再多说了吧！)那么直接出门，到了道场门口，遇上愚连队的人正在惹事生非，薰跑来帮忙，击倒隼人后，薰问是否要逃，最好是不要，因为那三人很容易对付(其实为了经验值！)。没想到薰却救下了隼人！这时阿惠来了，并推测出隼人仿佛是受别人控制的，隼人自己也感觉是三个相貌相同的女子……(难道是惠、薰与妙？哈哈，当然不是啦！)这时圣又开始剧烈的头痛，并忘记了刚才的事，惠认为这可能是失忆症。自然要去查一查，薰与弥彦成为仲间。

下到东京城正中心，有左、下、右三个场地。去下面的场地，右边有一家新闻社在那里，(什么？这新闻社是干什么的？那时怎么会有新闻社？以后你就知道了！)在左边湖边，问一个叫"ず律"的女孩，从她的口中得知下面的一家酒店仿佛有问题，于是赶至下面的酒店，但酒店的老板却不让进人，这时薰站了出来，说要调查一下里面，老板不得不答应了。进去后，直接去问左下角的老头，谁知店中的人都围了上来。击倒他们，三个容貌相同的女子出现了。追吧！看样子她们就是隼人所说的三个少女，可是追出去却不见了。

要在道场休息(在左边第二场面，一个道场边有一个男子，与其对话可得神谷薰画像，——哇！我也想要！！观看方法是去牛肉火锅店与妙对话并给她"手活渡")于是他们回到道场。惠匆忙赶来，告诉薰他们愚连队又在街头惹事，救人第一，大家赶去市区！路见不平，当以"拔刀"相助。打败他们后，其中一人会告诉有关那三个少女及牛肉火锅店的事，大家感到事情不妙，便赶去火锅店。当弥彦问要不要装成客人进去(回答"是")。

在店中，看见众人都被带走了，看来是中了某种咒文。顺便提一句，当人物在地图上移动的时候，便可以调出菜单进行记录与读取了。怎么走就有劳各位自己琢磨了……但大致方向是右下，不过要先从上面绕过来哟！

众人于山庙前，看见一个亮晶的小球，那是用来全员回复记录用的，以后看见这个就预示着将有场对BOSS战。向上进入山庙中，但宝箱可千万别漏掉！(BOSS在左下的楼上)见到三位少女后，她们自报"家门"，此次是循环赛，所以要注意各人的段数。(击倒敌人后得的宝物是随机的)打跑她们后，带走水晶玉，回到东京。

在街头，又有人在欺负小孩，让弥彦上去教训一下他后，发现水晶玉其实是唤醒人的重要道具。这时如果体力及气力不多的话最好回家休息一下。另外在商店是要花钱的(废话！有不花钱的你介绍我去！！)一个"宿"可以回复体力、气力，一个是有个刀在门上的是武器店，一个是个葫芦的是道具店，现在先别急。出东京城，被刚赶至的根津拦下，是胜者战，当然主角第一，打败他们后对方却还想再来，这时，一个熟悉的声音响起："我是打架专家，要打架找我。"(又是很耳熟吧)左之助赶到。只一下就把根津击倒，根津落荒而逃。左



明治剑客浪漫谭

浪客剑心

十勇士阴谋篇



之助给了圣割符纵二之3(这种割符共九个,收集齐了就差不多要结束了。)。此时可以到处走走了。(因为有了左之助,不怕!哈哈……)

去竹林调查,二个分岔口都选上面的。到了一间房子中,哦,别忘了在房子左边有一个记录球。

再遇根津,他又叫出两个人来,可是我们有水晶玉在手。被唤醒的人欲逃走,被根津杀了。这种丧尽天良的事他做得出来,杀了他!碧、蓝三人被打败弃主而逃,刚要结果他,却被一个叫由莉的女子救走,无奈……只好作罢。

出了竹林,赶至新座村,与荣次谈谈再从美月那里听到有关鬼婆的事。换换装备就可去鬼婆之谷了。什么?没钱?哈,其实打倒敌人后得到的龟甲,真珠(为什么是“真”而不是“珍”)琉璃等就是钱,把他们卖掉MONEY就来喽!在鬼婆之谷听到鬼婆那诡异的声音,(两条岔道随便哪条都一样)到了第二个场面,那声音又来。在第三个场面,左之助听出声音其实是从他们面前的大石声后传出来的,使鬼婆现出原形。原来那个“解救”别人丈夫的鬼婆是这个小祭,(哼!勾引别人丈夫的美称是也)追到小屋里,打败小祭后百鬼赶至,(哇!他好厉害呀!)左之助拦下他并将他击倒。他便带着小祭跑了(纵虎归山?)先别说什么,到牢边将人救出吧!

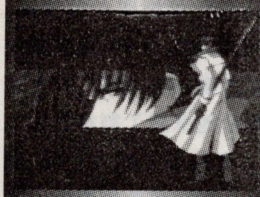
回到新座村,村长感谢大家救了村人,并留众人下来过夜。半晚,穴山来袭,弥彦不小心被毒刃刺中,命在旦夕。村长告诉众人在南之沼有人会配解毒剂,赶至南之沼,在屋中遇见斋腾一辉(则是四乃森苍紫),问题择(1,2)。他会要圣去采湖边的四种草,在屋子左边就有一个,共有四种颜色。找齐四个后,回来交给他便会有解毒剂了。在这里辉要麻烦些,为什么?苍紫要比斋腾傲呀!问题回答错了,就要拔刀相向,选(1,1)后,再把四个草按绿,茶、黄、青的顺序放入锅中才行。回到新座村,把解毒剂给弥彦喝下去。哈哈,弥彦这一刀并没白换,原来他拿到了割符纵三之了。(什么?为什么斋腾没有成为仲间,别急嘛!慢慢来)。这下可以多走些路了。(别忘了多买些天门冬)

去藏原之森,在上面遇见穴山,不容分说,遇见仇人分外眼红,击败穴山后。斋腾一(四乃森苍紫)来了。原来百鬼劝斋腾(苍紫)为穴山手下。他(们)自然不肯。圣(辉)于是追出恳求他(们)入伙。当然要啦(偶像……♡)。之后,就可去灵山了。

灵山并不难走,但是如果不仔细,想你也不大可能走出!先到山顶的庙里,你会在右上角发现了……一扇门!那就对了。就在里面过关,上前去,哈哈,原来门打不开,到左边去吧,一切问题都在那。在左上的一间屋中,左下的灯光那有一处亮光,从那进去,到了另一间宿室,于此得到了钥匙,之后自然可以开那扇门了。在里面,会走到了一个美丽的地方,这时跑来一个小和尚,原来这里是地下庭园。打败诚真,拿起这里的花就可以出来。于左边(记录球的左侧)原来被石场挡着的门现在也开启了,大家一路追进去,遇到清海与伊三。(“大男”,“小男”)在打败他们后,伊三发了疯似地到处乱撞,不小心失足掉下深渊,于是只剩清海,追其到外面,不料中了清海的火计,捉住清海后,刚想问一些事,却不想清海被一柄飞刀杀死,最后的线索也断了。

斋腾却道出了有关真田十勇士的事。弥彦在地上发现了割符纵二之2,之后就可去“下妻町”了。在此,多说一句斋腾与苍紫,刚入队便十五级,但他们只会在队中留一下子,除非BOSS战,平时不要让他





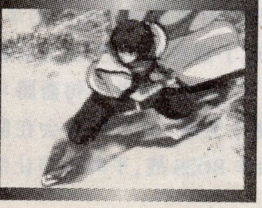






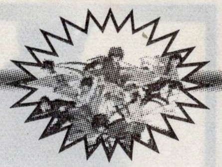






明治剑客浪漫谭

浪客剑心



十勇士阴谋篇

们得经验值。另外关于道具,“止血药”与“熊之油”不要买,因为在以后会得到,倒是“天门冬”要多备些。而体力在升级时会完全恢复,气力的回复靠击打对手,打中一下加7点气力。

在下妻町,向上走到工厂里去。开门进去后,在右上遇见海野,他也是十勇士之一。他唤出了左近儿与结城,杀败他们后,左近儿忽地扑向了斋腾(苍紫),而结城趁机投出一颗爆弹,将左近与斋腾炸伤。当薰质问结城为什么连自已伙伴都打时,得到的却是结城的另一番狡辩,圣不由怒起,剑气一挥,剑光将结城杀死。而后,圣又头痛起来。这时飞刀一柄又一柄的飞向左之助,弥彦认出杀死清海的刀与刺向左之助的刀一样。原来清海是他们自已人杀的(废话!)。正在危机之时,一个人影窜上来并将飞刀击落,“哎哟!”(耳熟吗?)原来是剑心赶到。由莉等人见大势不妙,退了回去,剩下的事就交给剑心处理吧。

回到东京,在惠的诊所,左之助与斋腾都伤得很重,无法出战(知道为什么不让他得经验值了吧!)剑心看出圣辉所用的是一种古武术(飞天御剑流?当然不是!)圣想起他所用的是神爪流体术。但是海野等人初见圣时所说的话却颇为奇怪“怎么神爪之里的人还没死?”神爪之里是哪?

剑心加入后,问惠有关花的事,原来那花是制灵叶与咒文用的,据说那是神爪之里盛产的。再问她有关神爪之里的事,她便会叫你去新闻社问时川,他知道这一切。(明白为什么开始让你记住新闻社的目的吧!)

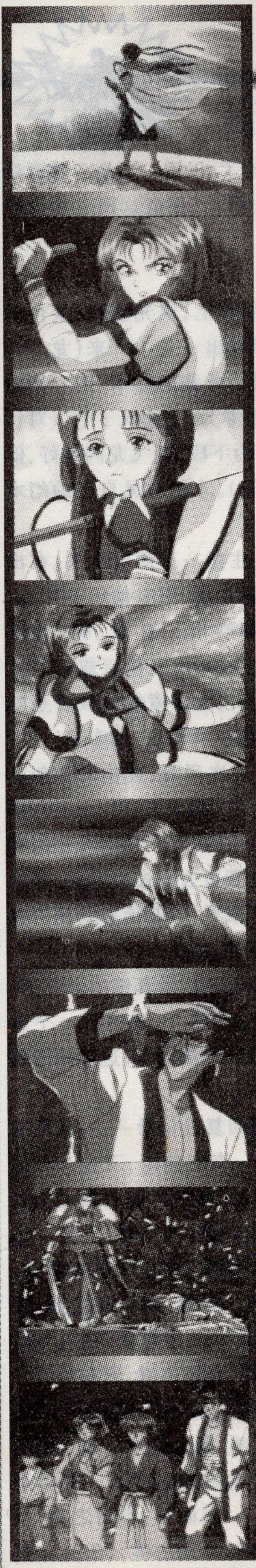
到了新闻社,与门口的人说找时川有事,他便会告诉你时川在楼上,上到二楼,在办公桌的右上角,时川便坐在那,他又叫圣去资料室查查,资料室在一楼,有关神爪之里的书在第二排左边,不过到处查查也有不少好处。喜欢日本剑术的朋友这下可以看个够了。(在下面第一排的左边)。

出东京,去叶隐山,向左走,到了一处与地下庭园相似的美丽的地方,圣像是想起了什么,推开了一块大石头走下去,便是神爪之里,到处一片狼籍。在左下角将一个污的锩体拾起,圣回忆起一些,之后就可出去了,但上面有个宝箱是一定要捡的,那可是“炎魔之型”呀!离开神爪之里,一切都真相大白。剑心来问候圣,不料根津带着十勇士中的人杀到神谷道场。被打败的根津等人欲逃走,但却被一神秘男子带走了。正在这时隼人赶到,众人讨论有关化物出现的事,并把割符纵二之1给了圣。

去涉川町。换装备吧,从这里开始多备起“绿柏丸”,去最下面,左方贴着告示的屋子边,开门进去,看见化物子,到楼上正厅中,将一只怪兽杀死,屋中的化物就都不见了。再到左边一个关着门且旁边站着人的屋子,开门杀掉第二只怪兽,薰认为是天狗而差点与弥彦吵了起来。上面第三个同样的屋子,也是一样,此时若彦跑来了(就是第三个屋门口的杂耍)还有一个西洋人带着一个猩猩跑来了。提到若彦后送他到警局。事情看样子是了结了。

出村子吧。刚要走,却看见健吉跑来,告诉大家许多孩子攻击他并请求救他的孙子。赶到水边被一大群孩子围攻,圣用水晶玉唤醒众人后,笕赶来了,不料他又施术,第二次,他提到修二后,以那孩子威胁,告诉大家到皇海山找他。安慰一下健吉后,直奔皇海山。

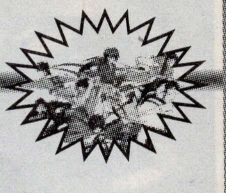
在山上见到笕,二度击败他后,若彦赶来了,从后偷袭击昏了薰,并用他们二人为人质,没有办法,追吧,一路上,左之助,弥彦都为薰担心,到山顶后,笕让薰与



明治剑客浪漫谭

浪客剑心

十勇士阴谋篇



修二攻击众人。原来他对那两人施了法术并让薰与修二互相残杀,却不曾想到薰会自己清醒。当然啦,薰是神谷活心流的代师傅,连鹈堂刃卫的心之一方她都能破。尔后,薰又帮助修二清醒,可笕见修二也清醒了,叫若彦刺了修二一刀。(这下有好戏看了)剑心怒火中烧,变回刽子手拔刀斋。将若彦杀死!笕感到恐惧,刚想逃被那个神秘男子杀了。线索又断了。不过他倒是留下了割符纵一之1。

下个目标是日光,在日光城中换换装备,"绿柏丸"可少不得。于大街上闲逛。走到左边的一个豪华房子前,看见一个人被打了出来。进去问个究竟,却撞上了迎面跑来的纱织,作为赔礼,答应给纱织买个玩具。去右边的小卖部,遇上了千鸟与松风,不知她们又搞什么鬼,打败他们,却跑来一只猩猩将纱织捉走。

追出日光,到了沼田之泽,杀败二人后,不料二人服毒自尽,毒看来是事先藏在牙里的,可还是没救到纱织,回去向南里家的人道歉后,出日光追查到伊香保之森。一直向一个方向走五次。到了一处奇特的地方,在左方有个记录球。从左下角过去到小屋里,在楼上遇到由莉,她见到圣等人,不由分说就要为千鸟松风报仇,她被打倒了一次之后再次进犯,二度击败她,可其还不甘心,(麻烦的婆娘)第三次打败她后,她见无希望取胜了,就想和大家同归于尽,不料空中传一声冰循之术将火药弄湿,这时冒出一个老头"幸吉",而由莉也被一个叫雷太的人击倒了。

幸吉叫圣去查查纱织的父亲南里一家的过去。回到南里家,纱织的父亲叫圣到处查查,到一楼的后院,那有间小楼。上二楼,在书柜中发现了南里家的备忘录,并得知南里家的过去。纱织的父亲赶来一阵痛悔后,从备忘录中拿到了割符纵三之1。

去美浦的溪谷吧。从一个树根下去。到了忍者的屋子外面有个记录球哦!进去后向右走,看见一个楼梯口了吗?先别急着下去,再向右走到尽头,但不要向上走。此处有一个白色的机关,毋须多说,拉下。

再向上走,途中不要改变方向。在那屋子中……什么?你已经掉下去了,唉,上来吧!从右边慢慢靠近宝箱,再到左边去,掉下去了吧,那就对了,知道我开始叫你别下楼是为什么了吧。回到中间,向左进发。在半路中也有一个白色机关,拉下后左边的密室就可以进去了。上到二楼,向右走,从一间正厅进去。在右边是有一扇门的,过去,拉下第一个开关,第二个也拉下,第三个,嘿嘿,不要拉下,什么?你拉下了,那就走走吧。(通!)下去了吧,上来上来。叫你别拉下。这时再往左走。一直向左,在左边的最后一间屋子中,有一个黑暗的地方,看见那黑暗之道上面木板的颜色了吗?那一个有些深的地方有一个暗门。现在可以进去了。到左下有两个小门,而门上有个白色机关的地方出来,注意到出口地方那门板的颜色吗?记住,有那种颜色的就是暗门。看见那个白色机关了吗?好,向下走,但不要理它,什么?你又拉下来了!拉回去!!在下面有白色机关的地方拉下机关,那么在右边的三个宝箱就可以捡到了。

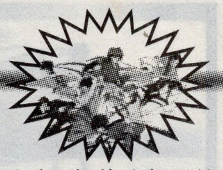
向上走,从暗道的门进去,到了屋子正中,刚进去门却锁上了。中计了!BOSS!打败后,才知道这里的忍者大都是神爪之里的幸存者。问题回答(2,1)在幸吉临走之前,把一把"菊一文字"的刀给了圣,这就是圣的最强装备了。

离开美浦的溪谷,到镇守之山中去。啊,这里可是得经验值最好的地方。让剑心排第一,要练级的人放第二,一旦遇上黑熊只要让剑心把它打得差不多了再换人(用"交")杀死黑熊,200取得!快速升



明治剑客浪漫谭

浪客剑心



十勇士阴谋篇

段,大概都有个二十多级就行了。剑心与主角可要有三十哟!在镇守神社右端门栅那调查一下,就可进入,由此出来就是麻省之山。从中间的路上,进庙就是BOSS!对手是由莉!她使出最终奥义:五分身杀术(哇!天津饭与服部半藏都没她靓)是循环赛,注意了哟,打败她后,她想放弃这一切,但没等她告诉众人有关今十勇士的事,就被一条神龙烧死了。

才藏这时出现,告诉众人是无法阻止十勇士改造明治时代的。弥彦在由莉死去的地方捡到了割符纵一之3。在这里就可去横滨了。但去船场,还有事发生呢!在船场,给那老太婆200文,就可出海。在船上,与剑心谈谈感受,突然船身震动,遇上了海贼(循环赛)。到了一处地方,遇见朱罗,她是剑心的旧友,看样子船要靠他们来修了。在与朱罗谈完之后,去码头安慰一下浩男,再去安慰一下洋一,(在右下最后一个屋子中),就可以回去与朱罗谈有关海贼一角蛟的事了。在左边第一间屋子中有个记录球。朱罗见天夜已晚,便留众人过夜。

第二天,朱罗独自去海上寻找一角蛟,剑心为了帮她便与其同去。在海上杀败一批海贼后,朱罗发现这次出现的海贼不多,才反应过来,中了调虎离山之计。回到村中,村人都被抓走了,去看看洋一,安慰一下他,便再去上方的山洞了。

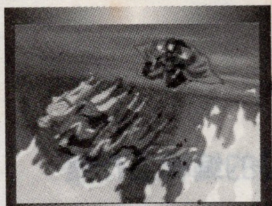
在洞口遇见猿次郎,得知朱罗已经进去,事不宜迟,追上朱罗后,刚好在夜叉欲杀朱罗时救下了她。这个夜叉屡次给我们找麻烦,干掉他!之后,一同与朱罗救出村人。再返回洞中,找到浩男,他正对着那里的一个石块发呆,并说那石块的间隙有风,有风?证明有出路,左之助撞开那块石头后,发现原来直通船场。谢绝诸人后,就直奔横滨吧。(地图左下角)在这里带一句,在杀死由莉后,薰、左之助与弥彦就可扔在一边了,因为后面再也没有可以让她们上场战斗的份了。以后一切战斗都要是主角第一,剑心第二。保证这两人的段数不相上下即可。

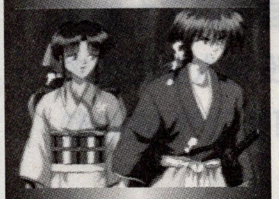
在去横滨的路上,风光独特,景色秀丽。可半路上却冒出一条"虫"来(龙!)大煞风景。原来又是才藏的幻术。剑心不能容忍那条龙胡做非为,上去灭了它。(对付龙,它的必杀技为下段,用飞龙闪为好,但最好是用土龙闪)。才藏看见自己的幻术被破了,便逃走了。

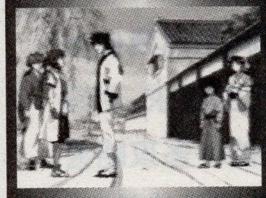
到了横滨,住宿一下便可出来。在出横滨的路上又遇才藏,原来他还不死心,击败他后,他却唤出了真田。啊!最终BOSS终于露脸了。不过真田仅露一脸就把才藏带走了。唉,没线索的时候真想吃吃那妙的牛肉火锅,回东京!回东京!可就在路上,才藏第三次现身,此次的他似乎厉害不少。不过NO PROBLEM!有圣与剑心在,佛挡杀佛,神阻灭神!最后,才藏终于因意志精神耗费过去而命丧黄泉。看来牛肉火锅是吃不成了,捡起他掉的割符纵一之2,去下仁田之林吧!

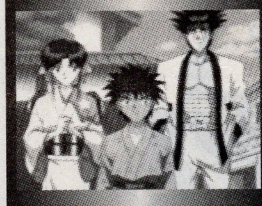
下仁田之林想必就是真田的老窝了。在第二场面的左下进入,就到了一个废墟。刚进废墟,门处雷雨大作,这种欢迎仪式真热烈。

在记录球前回复及记录一下,就可展开冒险之旅了。一直朝前走,飞过一只乌鸦,并攻击圣等人,将它打得羽散毛飞之后找到了一把花之键,上二楼,下至一楼(为什么?剧情需要嘛)去到乌鸦的右边,在地下室也遇到了乌鸦,得到鸟之键。去二楼吧,在左边第一个房间里(有只鸟像的房间)又是乌鸦,得风之键,到右边第二间(有风吹动窗帘的那间),还是两只,得月之键,回一楼(唉!跑上跑下不得人累死呀!)在记录球右边的房间中转一圈就可出来了,不用说,一鸦而至,得雪之键,上二楼,右边第三间,得地之键,(怎么乌鸦










明治剑客浪漫谭

浪客剑心



十勇士阴谋篇

这么多?)再去左边第三间,得水之键,去一楼,在楼梯口遇乌鸦,得火之键,最后一把到了手,就可开二楼最下端的大门。进去又是大鸦(哈哈,捅了乌鸦窝了)。追鸦而至,却不料落入星辰间,又是幻术,真田现身了。三句话不合,开打。

真不愧为日本第一武将,在大坂之战中指挥少于对方十倍的骑兵部队屡攻德川大本营,并险些得手!如今借力转生,仍然雄风不减啊。我建议什么都别用,胡乱用几个普通就算了。因为即使是究极奥义也是打不动他的。而他的一下普通技都能要你的命!(剧情!剧情!!他的术还未被破!!!)在被其打败后,真田认为在日本,只有这几个人是他的对手,所以特地留下最后一块地图之符——割符纵三之2。让圣到那去找他。这里有几个隐藏剧情,最后来讲。别忘了,把钱全换成绿柏丸。

去石冈之山!这里也有黑熊的。在山顶,洞中有记录球。上方的宝箱别忘了,是一个临机的密符,对了,这是没有卖的。作用是使第一个使用的必杀技不费气力。这样就可以在一个回合内用两次究极奥义(条件是气力满档),这是无人能受用的(最终BOSS例外)。

在这里最好将主角练至四十五段,剑心也一样,至少天翔龙闪得出来呀!到水边,剑心会告诉你应如何过去。用方向键控制方向,×为移动○为攻击,还得注意上方的气槽,差不多时要钻出水面呼吸一下。从潭底到了十勇士的本部,直奔内坛,在门口,被根津拦住去路,为了他的理想,他要阻止我们,不过,也为我们的理想(爆机?)解救人们,也要击败他(用主角,以后同)。

打败他后人第二层。里面的箱子别漏哦,从左边上去,遇穴山,小祭,照样解决。从右边的上面回到第一层,在下面拐到左边。在从左边转进第二层(啊!头都晕了)海野参见。打败他后一直奔前方,左边有一个彩色的球,进去后可回复及记录(好大的记录球呀!)从右边就是真田了。

第一次会战与上次一样,所以千万留住气力。在接了薰的药后,弥彦不知天高地厚,上前进攻望月,真田却往一边躲,在被薰拉回后,剑心发现了奥秘,看我飞天御剑流的闪功,我闪闪闪(躲呀!不是什么龙闪),躲过真田的攻击后击向望月,破了双合重杀影术。最终之战开始。剑心对望。他的攻防都很高,要是这时有几个临机的密符就好了,不要多,就两个,一个给剑心对望月,一个呢……嘿嘿,不用说。打败真田后,真田将主人翁的失忆症治好。(术?)让剑心等人回去了。而他留下来与最后几位勇士共存亡,此时,山快崩了……。

之后就是爆机动画了。好好观赏吧!对了,那几个隐藏情节,分别在东京神谷道场,薰要你买菜(?)自己去琢磨吧!一个在日光,要救火,也自己想办法。还一个在朱罗那。玩此游戏无须怎样刻意练级。顺其自然也可轻松过关。爆机时,最高级是五十就很了不起了。

笔者:比古清十郎(剑心他师父)




浪漫的剑客传说至此完结!

编后语

在数十昼夜的奋战之后，《电子游戏最新指南与攻略(3)》的编辑工作终于告一段落。同事们推开面前推积得如小山一般的资料和稿件，几天来第一次在疲惫不堪的脸上浮现出一丝笑意。而当把目光落在那厚达224页的清样上时，大家惺松倦怠的眼神中不免又流露出深深的期待。

编辑部内的每一个人都对这本《电子游戏最新指南与攻略(3)》珍爱倍致，毕竟是用自己的心血和汗水换来的嘛！就如同父母盼望自己的子女能够得到每个人的赞美一样，我们也在关注着所有读者的反映，没有太多的要求和奢望，只想听一句："还不错，你们尽力了！"于是，我们也可松口气，安心的睡去了！

电玩书籍与其它类型的书籍最大的不同就是对时间要求极强，如果书中尽是些老掉牙的内容的话，恐怕绝不会有人问津。不知大家是否知道，一本书从策划、组稿、编排、出片、印刷，直到最后上市，这其间要花费多少时间，付出多少劳动。为了不辜负"最新"二字，为了能让读者得到最大的实惠，我们对每篇文章、每幅图片都经过了细致的筛选和精心的安排。虽然我们涉足电玩书刊领域已有近两年的时间，但我们从未放松过对自己的要求，对每次的出书都不敢有一丝马虎。当读者们拿到这本书，看到里面的许多攻略甚至超过了同类杂志的速度时，不知大家能否体会到作者以及编辑们的苦心，为他们孜孜不倦的努力而感动！

这次的"编后语"好像写得太沉闷了，象是在诉苦，但心中积蓄了那么多的话语，不向一直与我们相知相伴的读者朋友倾吐出来又怎么行呢？毕竟咱们彼此间已有了一份理解，一种默契以及一段深深的缘份。

好了，这次先写到这儿，《电子游戏最新指南与攻略(4)》的编辑工作已将开始，就让我们在那本书中再度相会吧！




TEKKEN
3
-775
MOTORCYCLES

责任编辑：安芳芳
封面设计：陈世杰

ISBN 7-204-04120-8
9 787204 041206

ISBN 7-204-04120-8/G · 892
定价：22.00 元